TELJES JÁTÉK (2 CD) : Imperium Galactica™

www.pcguru.hu

PC GURU

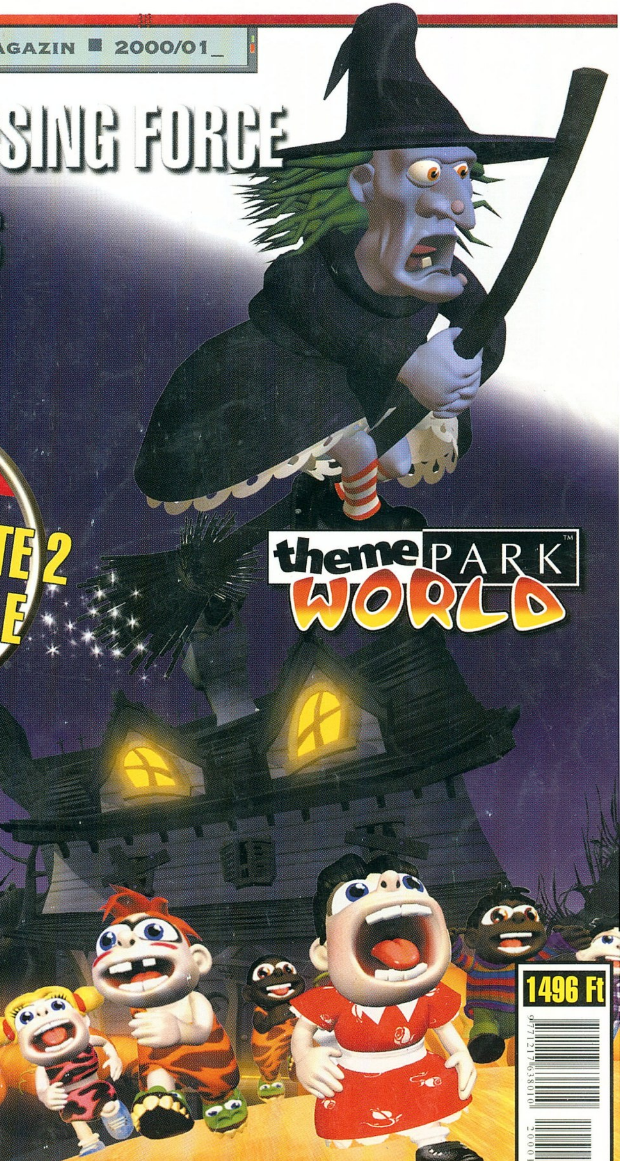
Szórakoztató Informatikai Magazin ■ 2000/01_

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

AGE OF WONDERS

NOCTURNE

EXTRA
BALDUR'S GATE 2
ICEWIND DALE
bemutató



THE NOMAD SOUL

REVENANT

USAF

FLANKER 2.0

NBA LIVE 2000

GORKY 17

SEGA RALLY 2

1496 Ft

A PC GURU minden példányához három ingyenes CD-ROM tartozik.
Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

NAGY KARÁCSONYI
HERTA
VÁSÁR
ÜNNEPI ÁRAK!
Saitek
Saitek R100
Saitek ST110
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-
(Campona Bevásárló Központ)
Tel.: 424-3043

1 HÓNAP KORLÁTLAN INTERNET ELŐFIZETÉS 3000,- FT

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8,7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 120W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 99.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 108.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- 120W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 159.900 Ft

Celeron 466MHz Nettó ár: 168.900 Ft

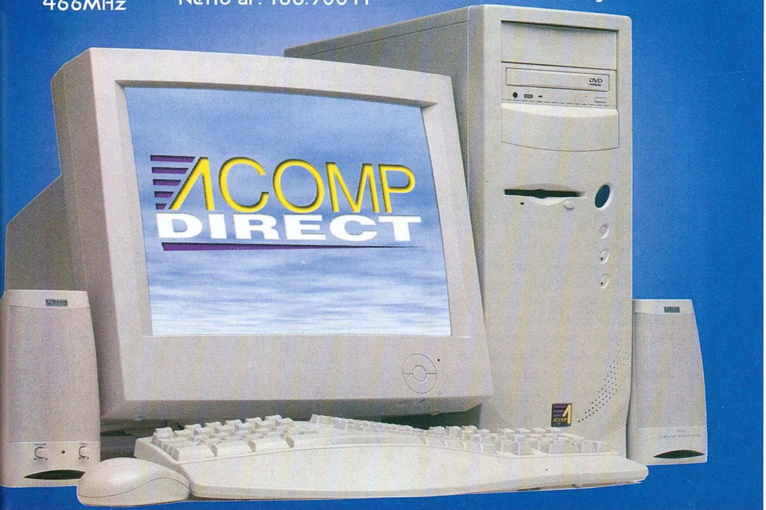
ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- LS-120 PANASONIC a: drive
- ATI Fury TV-OUT videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék DVD film

Celeron 500MHz Nettó ár: 239.900 Ft

Pentium III 550MHz Nettó ár: 299.900 Ft

A fenti konfigurációkhoz nálunk vásárolt Windows98 esetén 1 hónap korlátlan Internet elérést adunk ajándékba.



Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ legjobb hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 32MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlan Internet előfizetést adunk. Extra ajándékként választhat egyet a legújabb DVD filmek közül, hogy élvezhesse a hibátlan kép- és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Kiváló teljesítményű Riva TNT 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 466MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!

pentium®!!! celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
Futura Extravaganza
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 1999. III. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 20387/hó
1999. októberi szám eladott példányszáma: 21076
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3528 Ft (3 szám), 7056 Ft (6 szám), egész évre 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám), fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START!

Sziasztok!

Mire ezeket a sorokat olvassátok, bizony már csak egy-két hét választ el minket az újévtől, de méghozzá milyentől! Minden esztendő végén illik egy kicsit számot adni az év eseményeiről, eredményeiről. Úgy gondoljuk, mindent megtettünk, hogy minél jobban tájékoztassunk titeket a nagyvilág és főleg a játékipar érdekességeiről, újdonságairól. Határozottan sikeresnek mondhatjuk a 99/5-ös számmal bevezetett 2CD - teljes játék kombinációt. A lap papír része nem sokat változott ez alatt az időszak alatt (legalábbis ami a külső megjelenést illeti), gyűjtöttük a tapasztalatot a még jobb és frissebb információközlés érdekében. Kisebb változások történtek a belső elrendezésben, de ezek nem voltak jelentősek, mert úgy vettük észre, hogy a jelenlegi felállással elégettek vagytok. Nem lesz ez jövőre sem másként, tervezünk változásokat, azonban ezek csak erősíteni fogják az elkezdett irányvonalat. Célunk továbbra is a ti megelégedésetekre szolgáló lap elkészítése hónapról-hónapra. Úgy gondoljuk, hogy meg tudunk felelni igényeiteknek, csak arra kérünk benneteket, hogy nyilvánítsatok véleményt munkánkkal kapcsolatban, szeretnénk szinte TÖKÉLETES magazint készíteni nektek.

Ez az utolsó számunk az évben, mely szokás szerint számozásában már az új évezredhez tartozik. Találkozhattok egy halom érdekességgel és újdonsággal, s reméljük a tartalomjegyzék átböngészése után mindenki megtalálja majd a számára kellemes ünnepi olvasnivalót.

Szokásos elköszönésünk sem változott az évek során:

Békés karácsonyt és sikerekben gazdag új esztendőt kívánunk minden olvasónknak és partnerünknek!

GURU Team

Amigások és PC-sek figyelem!!!

Idén is megrendezésre kerül immár hatodik alkalommal az Amiga és PC karácsony december 28-án 9-18 óráig.

80 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. A rendezvény ideje alatt kedvezményes újság és CD-vásár. Kitűnő parkolási lehetőség! Büfé lesz.

A rendezvényt a PC GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével meg is tiszteli!

Cím: Budafok-Tétény Művelődési Központ
Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

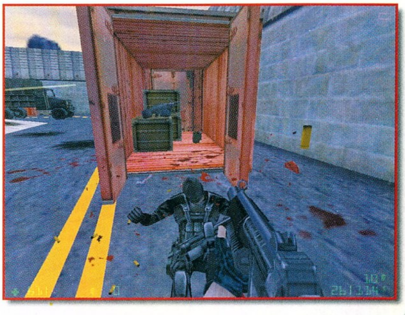
Megközelíthető a Móricz Zsigmond körtérről a 3-as, a Kosztolányi Dezső térről a 14-es és 114-es, a Szent Imre térről a 138-as BKV buszokkal.

Mindenkit szeretettel várnak a szervezők!

A HÓNAP JÁTÉKA

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Viszonylag ritkán fordul elő, hogy küldetéslemezt választunk a hónap játékának. A Half-Life a tavalyi év egyik legsikeresebb játéka volt, s már alig vártuk, hogy a hivatalos kiegészítő megérkezzen. A londoni ECTS-en figyeltem fel először az Opposing Force-ra, s csak akkor tudatosult bennem, hogy ez a kiegészítő lemez kiemelkedik az átlagból. Már a mérete is határozottan impozáns, az elődje 40%-a. Az sem mellékes, hogy ügyes húzással az eredeti történettel párhuzamos kalandot kapunk. Látjuk az előző részben alakított Freemant, amint besétál a dimenziókat elválasztó térkapuba, s semmit sem tehetünk ellene. A különleges osztag katonájaként harcolnunk kell az idegen lényekkel és a fekete egyenruhás „takarítóbrigáddal". A hangulat játék közben fergeteges, szinte fel sem lehet állni, amíg meg nem semmisítettük a főszörnyet. Gratulálunk Valve, szép munka volt.



TaRTaLoM

G9901

6 CD Tartalom

NEWS

8 Big Bang
8 Crusaders of Might and Magic
9 Starpeace
9 European Wars: Warlord's Style
10 F13
10 Stormbringer
11 Stupid Invaders
11 Bloodline
12 Titanium Angels
12 Reborn
13 World Sports Car
13 Stars! Supernova

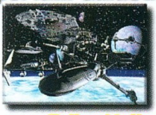
BEMUTATÓ

14 Icewind Dale intejú
16 Baldur's Gate 2
19 Edgar Torronteras' Extreme Biker
22 Experience
24 Theocracy krónika

JÁTÉKLEÍRÁS

26 Half-Life: Opposing Force
32 Revenant
36 NBA Live 2000
38 Age of Wonders
44 Theme Park World
48 Flanker 2.0
50 Sega Rally 2
52 Panzer Elite
54 JANE'S USAF
58 Omikron: The Nomad Soul
64 Nocturne
68 Gorky 17
70 Imperium Galactica

Imperium Galactica



Teljes játék 70

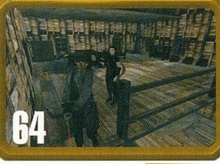
TALLÓZÓ

72 Cheat
76 Hardware news
78 Fujifilm MX-1700 ZOOM
78 MP3-ban profi – Terratec M3PO
80 Sony Glasstorn 3D
81 Elsa 3D Relevator
84 Software hírek
86 A végtelenbe és tovább...
90 GeForce: Erő vagy Erőszak?
92 Voodoo4...Voodoo5?
96 Arénázzunk!
100 MP3 - zsebre vágom
103 BeOS R4.5.2
104 Klipsch Synergy Quintet
105 Lego Cybermaster
106 Hardware fórum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám

32

58

26


64

CD Tartalom

Demo

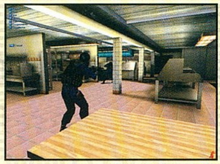
QUAKE III: ARENA

Nincs több teszt, nem kell többet várni a teljes demo verzióra, mert végre valahára megérkezett! Igaz ugyan, hogy az utolsó pillanatban, de azért szorítottunk neki helyet a korongon, reméljük, nem bánjátok! Ez alkalommal új pályával, mesterséges intelligenciával rendelkező ellenfelekkel és még rengeteg apró újdonsággal lehettek gazdagabbak, ha feltelepítitek az év várva-várt FPS-ének szemet gyönyörködtető bemutatóját.

MESSIAH

Az Interplay nem a rossz kiadványiról híres, s úgy tűnik, most sem kellett aggódni, hogy vajon milyen is lesz készülő játékuk, a Messiah. A fejlesztők egyedi ötlettel álltak elő: a programban kis angyalkát kell irányítani, akinek legfőbb feladata a gonosz teljes kiirtása (minő különös, nem?). Csakhogy ez nem olyan egyszerű, saját hadseregét kell kijátszanunk az ellenség ellen úgy, hogy a bőrébe bújunk. Nehéz, kihívást jelentő, szép és egyszerűen kihagyhatatlan játék lesz, addig is próbáljátok ki a demóját.

SWAT 3



A Los Angeles-i különleges rendőri alakulat ismét bevetésre készül, immáron harmadszor próbálják meg levenni lábukról a kommandós játékok kedvelőt. Most teljesen új formában mutatkozik be a sorozat, a harmadik rész már nem a stratégiai játékok között nyomul. Ezúttal kilométerekkel szebb, látványosabb és - nem utolsó sorban - sokkal életszerűbb hangulattal próbálkoztak a fejlesztők, mondanom sem kell, mindannyiunk legnagyobb örömére. Nekünk már volt szerencsénk kipróbálni, ajánljuk te se késlekedj, nem fogsz csalódni!

THEOCRACY

Valahogy mindig jó érzés, amikor olyan játékról adhatunk hírt, amit magyar csapat fejleszt. A Theocracyt az öreg rókák körében biztos nem ismeretlen csapat készíti. A Philos Laboratories már 1995 óta van a piacon, és az alapító tagok között megtaláljuk a Perihelion (1994. Emlékeztek rá?!) fejlesztőit is. Az Interactive Magic kiadásában megjelenő Theocracy birodalomépítő real-time stratégia lesz, melynek helyszínét egy letűnt, ám annál érdekesebb, és meglehetősen misztikus emlékekben gazdag birodalom adja. Ezzel az exkluzív demóval pedig szeretnénk mélyebb ízelítővel szolgálni nektek, reméljük elnyeri tetszéseteket.

Cheat

+CHEAT ZONE

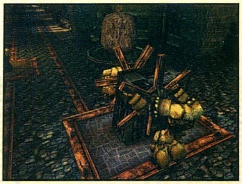
- Tomb Raider 4 - Trainer
- Age of Wonders - Combat Trainer
- Age of Wonders - Trainer
- Gorky 17 - Trainer
- Grand Theft Auto 2 (German and Euro) - Trainer
- Hype the Time Quest - Trainer
- Missile Command - Trainer
- Mortyr - Trainer +4
- Nerf ArenaBlast - Access All Levels
- Revenant - Cheat Codes
- Septerra Core - Trainer
- Ultima IX Ascension - Trainer +4
- Interstate 82 - Trainer
- Nocturne - Trainer +2
- Omikron - Trainer +6
- Gorky 17 - Savegame
- Half-Life Opposing Force - Savegame
- Revenant Last Savegame
- Omikron - Savegame
- Septerra Core - Savegame
- X - Beyond the Frontier - Savegame

Animációk

Icewind Dale
HALO

Extra

- PC Guru CD-k katalógusa
- Summoner bemutató
- A PC GURU Online Aktuális száma
- Experience Animációk



Patches

- Age of Wonders v1.1
- Panzer Elite patch 107
- Half Life Opposing Force v1.0.0.1
- Spec Ops 2 mouse invert patch
- Rainbow 6 - Rogue Spear v2.05
- Panzer General 3D v1.01
- Indy Jones - Improve AI patch
- Delta Force 2 11-09-99
- Sin v1.10 from 1.06
- European Air War v1.2
- Shadow Company v1.3
- Homeworld v1.04
- System Shock 2 patch

Rovatok

- Autók és szimulátok
- Quake
- Starcraft
- Bonckes - Descent 3
- Sci-Fi NEWS
- Pascal
- Linux
- 3D Studio MAX
- Zeneszerkesztés

SCR, Desktop

SCREEN SAVER

- AMIGA BOUNCY
- SKYROCKET
- SPOOKY
- VOODOOLIGHTS V1.2.4.1

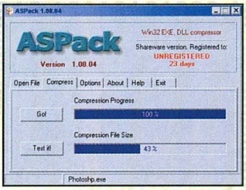
THEMES

- ALIENS VS. PREDATOR
- BMW M' COUPÉ
- BUBBLE FANTASY
- BUTTERFLY QUEEN
- DELPHIC ORACLE
- DESERTS
- RAINFOREST
- TEUTRONIC KNIGHT

Utility

ASPACK 1.08.04

A PC tulajdonosok egyszerűen telhetetlenek. Szinte minden lassú és kevés nekik. Legyen szó a CPU-ról, a videokártyáról, a RAM-ról vagy éppen a



háttértárolóról, update, update és update... Pedig bizonyos dolgokon szoftveresen is lehet gyorsítani, ésszerűsíteni, netán még spórolni is. Az ASPack épp ilyen racionalizáló program. Segítségével az Windows exe-, dll-, és ocx adatainkat tömöríthetjük épp úgy, mint a régi DOS-os időkben a PKlite programmal. Használata és előnye tehát kézenfekvő, hiszen az önkicsomagoló, tömörített fájl betöltése sokkal gyorsabb, hogy a megspórolt helyről ne is beszéljek. A tömörítések hatékonysága 40-70% körül mozog. Tipikus példa erre az MS Word 7 MB-ról (eredeti)– 4 MB-ra (tömörített), a Photoshop 6 MB-ról 2,5 MB-ra és az Imageready 10 MB-ról 4 MB-ra való összetömörítése. Az ASPack mindemellett nagyon intelligens alkalmazás, mert a programok betöltése után azonnal nekilát a tömörítésnek, az eredeti programról biztonsági, ún. .bak adatot készít, mely tesztelés után le is törölhető.

www.entechtaiwan.com/aspack.htm

CDMASTER32 V2.50

Ha már meguntuk a Windows CD-lejátszóját, és le szeretnénk cserélni, akkor érdemes egyből olyan pótlást választanunk, mely képes CD-k grabberelésére és MP3-as adatok

készítésére. E program szolgáltatásai messzemenően eleget tesznek a fenti kívánalmaknak. Az MP3 adatok elkészítéséhez valamilyen külső encoderre lesz szükségünk (pl. plugger, Xing stb.), mivel ilyent a programhoz nem mellékelnek.

www.zittware.com

NAPSTER V2.0

Aki megunta a nem létező, hozzáférhetetlen, letölthetetlen... MP3 zenék keresését az Interneten, annak a Napster most épp kapóra jött . E szerzői jogokat egyébként súlyosan sértő (büntetendő) cselekmény megvalósítására képes program nem csinál mást, mint hogy megkeresi az Interneten ténylegesen elérhető (mások által megosztott) MP3 zenéket, és ezekről listát készít. Az így elkészült lajstrom alapján on-line meghallgathatjuk, illetve akár le is tölthetjük a kijelölt zenéket. A Napster

további szolgáltatása az MP3 Chat. Hmmm... szóval minimum öt év. Tehát vigyázat! - De a Led Zeppelin akkor is rulez :-))

www.napster.com

YEAR 2000 TESZT

Nos, amennyiben a Földön élsz, akkor talán te is tudod, hogy nyakunkon a 2000. év. A régi PC-knek annyi... Az újabbak (lásd PII-PIII) meg amúgy sem tőled fognak nyugdíjba vonulni... Szóval, amennyiben nem bízol abban, hogy a géped átvészeli a 2000. év szilveszteri buliját, akkor ezzel a programmal most akár le is ellenőrizheted.

A program végignézi, leteszteli a géped BIOS-át, és amennyiben hibát észlel, piros színnel jelzi. Az RTC hibát ne vedd komolyan, ez alaplaptól függ....

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

FontTrax 2000.1 - a karakteres
GrooveMaker v1.2 - a diszkós
Mouse Lock v1.1 - a bezárós
PCI List v1.30 - a nézős
Paste & Save v2.0 - a spórolós
T-racks v1.1 - a jelalakos
Ulead Video Studio 4 - az otthoni videós
WinRAR v2.60 - a tömörítős

angler@freemail.c3.hu

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

A Might and Magic az egyik kedvenc szerepjáték sorozatom, melyet a harmadik résztől kezdve figyelemmel kísérek. Bár lesarkítva jóformán semmi többől nem áll, csak szörnyetegek henteléséből, mégis van valami, ami megragad benne. Pontosan nem tudnám meghatározni, hogy mi, talán a nagyszerűen megalkotott fejlődési rendszer, melyben mindenki a legmesszebbmenőkig kiélheti tápolási vágyait.

Végtére is, miután három e világban játszódó stratégiai játék is elkészült, számítani lehetett volna rá, hogy a 3DO előbb-utóbb az akciójátékosokat is megpróbálja elvarázsolni. Ez vezette őket a Crusaders megalkotásához.

Akik abban reménykednek, hogy csak a program megjelenítése változik, el fognak szomorodni, ez bizony ízig-vérig harmadik személyű vagdalkozás lesz. Egyetlen karaktert irányíthatsz, akinek a tulajdonságai ugyan változnak a kalandok során, ám az aprólékos szöszmötölés ezek beállításakor elmarad. Semmi egyébbel nem kell foglalkoznod, csak ugrálással, kitéréssel és harcolással, akárcsak a Die by the Swordben.

Miután hajlandó voltam elfogadni ezt, sikerült felfedeznem azokat az ötleteket, melyek talán kategóriája bajnokainak méltó ellenfelévé teszik a játékot. Ilyen az erőteljes háttértörténet és a karakter személyiségi vonásai, a fegyverek – köztük varázshatalommal bírók - bő tárháza, valamint a bűvigék alkalmazása, melyek oltalmazhatnak, de akár pusztíthatnak is. Ezek különlegessége, hogy nem azonosképpen hatnak az egyes lényekre, így ha élőholtaktól próbálod elszívni az életerejüket, hamarosan azon kapod magad, hogy te vonaglasz kínok közt a földön, míg ellenfeled gúnyosan vigyorog csontvázarcával.

Eddigi munkájuk alapján azt mondhatom, talán most sem kell csalódnunk a 3DO-s fiúkban, akik lehet, hogy újabb kategóriába vonulnak be felemelt fővel.

Megjelenés: 2000. február

BIG BANG

Újabb akció-űrszimulátor készül a Project 2 gondozásában. Nem sokat lehet így előzetesen mondani róla, de az biztos, hogy szép lesz. Ez persze kevés ebben a kategóriában, de hamarosan úgyis kiderül, játszhatóság terén mit tud nyújtani, hisz január 30-án már keresheted a boltok polcain.

• Amikor először olvastam ezt a hírt, leestem a székről, annyira nevettem. Kíváncsi leszek, ti mit szóltok hozzá! A Core Design team szerint az amerikai játékosok szellemi értékei megközelítőleg azonosak az angolokéval, ezért a Tomb Raider: The Last Revelationből nem készült külön USA verzió. RoFL.

• A Slave Zero dalai mp3 formátumban ingyenesen letölthetők az Infogrames honlapjáról.

• Új angol fejlesztő csapat jelent meg a piacon, nevük Elixir Studios. Első munkájuk a Republic: The Revolution lesz, mely a cég saját, "totality" névre hallgató motorját használja majd. A program tavaszra várható.

• A Volition RPG-je, a Summoner csak 2000. őszén érkezik meg.

FRISS!

STARPEACE

Az Oceanus Entertainment programjának bétatesztje lezárult, s a Starpeace, a legkidolgozottabb online real-time stratégia hamarosan megnyitja kapuit. A történetbe ágyazott játék oly részletes, hogy komoly kihívás belekezdeni. Politika, gazdaság, kereskedelem egyben, s mindez, még ha csak virtuálisan is, de élő világban, hiszen remélhetőleg ezrek építenek majd birodalmakat a Starpeace szerverén.

A mi időnk szerint 2030. körül járunk, ám a játéktér valamelyik párhuzamos dimenzióban nyílik meg. A Föld haldoklik, vírusok, faji háborúk és a környezetszennyezés is tizedeli lakóit, majd kitör a harmadik világháború. A megoldás azonban kivételesen nem az, hogy hatalmas anyahajókkal menekülnénk az űrbe, ehelyett portált nyitunk más dimenziókba…

Néhány példa a komplexitásra: előfordulhat, hogy ellenfeled serege kifogy a lőszerből, mert a hadászatot támogató cégnek anyagi gondjai támadnak, vagy váratlanul életmentő segítséget kapsz, mert az egyik fontos, gyógyászattal kapcsolatos kutatómunka éppen befejeződik. Bizony, itt minden összefonódik, s mindebbe még a

várostervezés (a la Sim City) és a szállítás szervezése is (a la Transport tycoon) beépül. Nagy falatnak látszik, az biztos, hiszen a végtelen mélységek éppúgy vonatkozhatnak a játékban rejlő lehetőségekre, mint a bugokra.

Végül, mielőtt morcongani kezdenétek, belátom, hogy a program grafikája minden, csak nem ámulatba ejtő, de nem kell 3D-s csoda ahhoz, hogy jól szórakozzunk. Próbáljuk ki!

Honlap: http://www.starpeace.net/

EUROPEAN WARS: WARLORD'S STYLE

A GSC (Game World Company) stratégiai játéka a XVI-XVIII. századi Európa történelmi eseményeit dolgozza fel. Ez volt az az időszak, amikor nemzetek és kisebb birodalmak omlottak össze, s vér festette vörösre a tengerek vizét…

Kicsit utánanéztem e számomra teljességgel ismeretlen csapatnak, s megtudtam, a GSC 1995-ben alapult, méghozzá Kijevben. A kezdeti időszakban multimédiás kiadványokat készítettek, majd 1997-ben belevágtak a játékfejlesztésbe is. Első munkájuk, a Warcraft 2000 elakadt a béta fázisnál, sosem került a nagyközönség elé. Ezért a European Wars lesz az első nemzetközi megmérettetésük.

A programban tizenhat nemzet közül választhatsz (Anglia, Hollandia, Oroszország, Velence stb.). A hadjáratmód mellett lehetőséged lesz történelmi csaták újrajátszására is (például a svédek és a dánok közti nagy összecsapásra).

Minden ország egyedi grafikát kapott, s a gazdasági, katonai, valamint a technikai fejlődési lehetőségeik is eltérők. Például az angolok képviselik a legerősebb tengeri hatalmat, míg az osztrák lovasság verhetetlen és így tovább. A csaták limitje nyolcezer egység. Remélem, ennyi mindenkinek elég lesz, s győzedelmeskedik mind a nyolcvanöt csatában…

Megjelenés: 2000. első félév

• Az Sci játékot készít a Nagy Vonatrablásról. A Carmageddon fejlesztő csapata már alá is írta a szerződést Ronnie Biggsszel és Bruce Reynoldsszal, akik részt vettek ebben az akcióban még anno1963-ban. Terveik szerint az ötletből a program, sőt, mellékesen film is másfél év múlva materializálódna.

• A SirTech hivatalosan is bejelentette a Jagged Alliance 2 kiegészítőjét. Az Unfinished Business 2000. elején jelenik majd meg, s újdonságai közt szerepel tíz karakter, tíz fegyver, húsz szektor és egy forradalmi taktikai lehetőség is. Az UB-ben lesz mód a JA 2-ben elmentett játékállásaid importálására is.

• A weben már terjednek a hírek, miszerint hamarosan nekilátnak az Outcast 2 fejlesztésének, melyben Cutter

FRISS!

STORMBRINGER

Michael Moorcock egyike azon kevés fantasy íróknak, akik valóban képesek képzeletükkel világokat teremteni. Az Octagon és az orosz illetőségű Snowball Interactive közös produkcióban dolgozza fel Moorcock leghíresebb regénysorozatát, Melnibonéi Elric legendáját.

Rokongyilkos Elric pusztuló fajának utolsó uralkodója, kinek neve rettegést szít az emberek között. Bár törékenynek tűnő albínó teste sem túl bizalomgerjesztő, melynek életben tartásához drogokra vagy vámpírkardja, a Viharhozó erejére van szükség, mégsem ebben keresendő népe bizalmatlanságának oka, hanem abban a tényben, hogy nem képes elfogadni sorsát, és megpróbál szembeszállni az istenek akaratával, ezáltal magára zúdítja haragjukat.

Míg személyes háborúját vívja, sátáni erők szabadulnak el, az ellenség seregei az egész világot ellepik, s megkezdődik a végső harc, melyből senki sem kerülhet ki győztesként…

A program igazi szerepjáték lesz: az egyszemélyes harcok során taktikai döntéseket kell hoznod, míg a hadseregek irányításakor stratégiait, mégis, miközben felderíted az új területeket, olyan helyzetekbe sodródhatsz, melyekben reakciód teljesen megváltoztathatja a történet kifejletét a lehetséges vereséget győzelemmé változtatva, vagy épp fordítva.

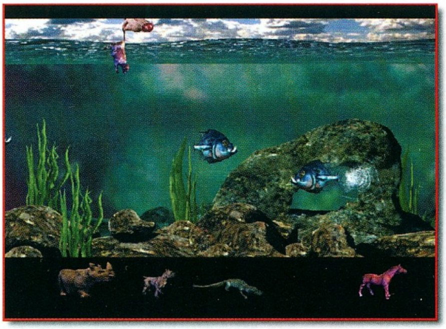
Bár csak 2001. közepére datálják a játék elkészültét, már most kíváncsian figyelem a vele kapcsolatos híreket, és azt kell, hogy mondjam, meg vagyok elégedve a hallottakkal. A készítők nem esnek abba a hibába, hogy jól hangzó, ám igazából lényegtelen különlegességekre építsék játékukat, mint például a valós idejű, színezett fényhatások, hanem megpróbálnak minél inkább a belső értékekre, Elric alakjának és a történet finomságainak kidolgozására koncentrálni. Pont erre van szükség, ez tette naggyá a Baldur's Gate-et is.

F13

Úgy látszik, a korai műveiről méltán híressé vált író – most nem a Cujo óta megjelent, szerintem egyre gyengébb könyveire gondolok. :) –, Stephen King nem csupán irodalmi munkásságával próbál érvényesülni.

A Blue Byte ugyanis az ő irányítása alatt készíti az F13 címen futó játékgyűjteményt. Sajnos ez alkalommal nem Dark Half szerű kalandról van szó, mely a nálunk is megjelent könyv történetét dolgozta fel, hanem egyszerűbb, gyors kikapcsolódást nyújtó játékocskákra, képernyővédőkre és hanghatásokra, melyekkel Windowsunk unalmas veszedelmes fegyverekkel (légycsapó, újságpapír, kalapács) vonulhatsz hadba a mindent elözönlő csótányok ellen, a Whack-A-Zombie-ban ráveheted a hirtelen mozgalmassá vált temető lakóit, hogy folytassák örökké tartónak szánt álmukat, a Creature Under My Bed pedig megeleveníti gyermekkorunk rémképeit, amint elkerekedett szemmel figyeltük a mozogni látszó árnyakat, és szörnyek sziluettjét véltük felfedezni bennük.

A trivia játékban próbára teheted az íróval kapcsolatos ismereteidet, sőt, az eleddig



egyszerűsége “hangulatosabbá” varázsolható.

Ezen csodák között szerepel többek között a Bug Splat, melyben publikálatlan, Everything's Eventual című novellájával ki is bővítheted azt.

Megjelenés: 2000. január

Slade kalandjai folytatódnak. Esély sincs azonban arra, hogy a program 2001. előtt megjelenjen.

• Az EA szintén érdekes szerződést írt alá, méghozzá az MGM Interactive-val. Még nem minden részlet tisztázott teljesen, de ha az anyagi kérdésekben is megegyeznek, kizárólagosan az EA lesz jogosult arra, hogy feldolgozza James Bond kalandjait.

• A Tiberian Sun már több mint kétmillió példányban kelt el.

• Az Octagon Entertainment 2000. végére készíti el a Relic Hunter tévésorozat számítógépes adaptációját. A kategóriáját tekintve 3D akció-kalandnak készülő program PC-s verzióját a Silmarils készíti.

• A Gearbox nem pihen. Alig jelent meg az Opposing Force, a következő Half-life kiegészítő

FRISS!

STUPID INVADERS

Bár az E3 bemutatók között már szót ejtettünk erről a programról, nem hagyhattuk ki, hogy újra elő ne vegyük. A teljesen elvont és őrült kalandjátékok manapság ritkaságszámba mennek, szigorúan véve az utolsó igazán nagy szám a Day of the Tentacle volt. Ezt a trendet a francia illetőségű Gaumont Multimédia igyekszik megtörni, akik fejükbe vették, hogy új életre keltik a Les Zinzins de l'Espace (Űrfajankók) című animációs sorozat lényeit.

Öt bizarr, hebehurgya és teljesen ütődött űrkópé zuhan a Földre félresikerült piknikjüket követően, ahol a gonosz Dr. S és pszichopata asszisztense, Bolok mindent elkövet, hogy elfogja, majd kegyetlen kísérleteiben felhasználja őket. Számtalan megpróbáltatásban

lesz részük, még álmukban sem találnak nyugtot, hisz ott is "fagyos gőzfürdők" bürokratáival kell szembenézniük.

A fejlesztők ígérete szerint a játékmenet nem lesz agyonbonyolítva jóformán megfejthetetlen feladatokkal, ám a mintegy 500 bejárható

képernyő, az 50 karakter, a 100 animáció és a 2000 párbeszéd garanciát jelenthet, hogy nem két perc alatt jutunk el a végkifejletig.

Már várom, hogy 2000. eleje felé megtornáztathassam kissé szürkeállományom és ellustult rekeszizmaim...

BLOODLINE

Az Auran nem ült a babérjain a Dark Reign megjelenése óta. Először is belefogtak az új S.A.G.E. technológia fejlesztésébe, majd elbeszélgettek N. Robin Crossby kanadai íróval. E hazánkban talán kevésbé ismert művész pedig örömmel áldását adta arra, hogy mitológiai ihletésű szerepjátéka virtuális formában is életre keljen. A várhatóan több részben napvilágot látó Harn saga minden joga az EA-t illeti.

A IX-XI. századi Angliában játszódó Bloodline sajátos ötvözetként egyesíti majd a fantasy RPG-k és a stratégiák elemeit. Kicsit furcsán hat, mert olyan az egész, mintha Sim Cityznénk a középkorban, s mindebbe ráadásként történet is keveredne. Istenek áldása és átkai, rémálomba illő szörnyek, egyetemes mágia, sötét titkok a múltból... Mi kellhet még?! Számomra mégiscsak a szövetséges módban játszható multiplayer opció a legvonzóbb.

Pár szót a S.A.G.E. (Extreme Game Authoring System) engine-ről. A két év alatt kifejlesztett motor célja, hogy meggyorsítsa a játékok fejlesztési idejét. A rendszer egyfajta alapot képes adni, amelyre már nem csupán szerepjáték építhető fel,

hanem first person shooter, sőt akár sportjáték is. Nos, számomra ez hihetetlen, de ha valóban működik, az Auran hamarosan a csillagokig szárnyalhat...

Megjelenés: 2000.

máris készül. A címe egyelőre ismeretlen.

• Még lehet, hogy kacsa, de felröppent a hír, miszerint a Verant Interactive és a LucasArts közös terveket forral. Eszerint az EverQuest szülőatyjai esetleg online játékot készítenének a legnépszerűbb sc-fi világban is. A Star Wars, és azon belül is az első epizód lenne az első feldolgozandó célpont. Nos, ennek alaposabban is utána kell néznünk, visszatérünk rá mindenképpen, ígérem!

• Amerikában az Age of Empires II a hetedikről az első helyre ugrott az eladási listákon. Végre egy játék, amely képes volt megelőzni az éppen legfrissebb vadász szimulátort (Deer Hunter III)!

• A Sierra On-Line virtuális show-t készít, melynek nyolc

FRISS !

TITANIUM ANGELS

Az SCI készülő akciójátéka rendkívül eredeti történettel büszkélkedhet. Carmen Blake szerepébe élheted bele magad, ki a Rokonok sajátos módon kitenyésztett fejvadászai közé tartozik. Ők azok a rendkívüli bátorsággal vagy pszichopata hajlamokkal bíró egyedek, akikhez a rendfenntartók olyankor fordulnak, mikor ők már képtelenek megbirkózni valamely feladattal.

Most Elegia Furie-nek, a kicsiny, ám gazdag szigetország katonai diktátorát kell kivégeznie, ám nem számol az ellene felvonultatott hatalmas tűzerővel. Szállítógépét lelövik, és ő maga is kis híján az égő roncsok között leli halálát, az utolsó pillanatban sikerül kiugorva megkapaszkodnia az erőd kiálló párkányában. Nem marad más hátra, egyedül kell folytatnia feladatát, és áttörnie a teljes hadseregen.

Ebben különleges segítője az intelligens harci jármű, Titán lesz, melynek, vagy inkább akinek nehézfegyverzetével elsöprő támadásokat intézhet nagyobb csapatok ellen. Ő maga inkább a taktikai fegyverek szakértője, mesterlövészpuskájával és ügyesen elhelyezett aknáival a legváratlanabb pillanatokban képes lecsapni ellenfeleire.

Teljesen hétköznapi, ám az előzetesek alapján vitathatatlanul szépen kidolgozott játékra számíthatunk tehát. Bízzunk benne, hogy a program azért a csillogó villogó effektek és a Bump Mapping mellett egyéb meglepetéseket is tartogat.

Megjelenés: 2000. vége

REBORN

A történelem megismétlődni látszik, mikor a Reunionhoz hasonlóan pár fiatalember összeült, hogy önálló céget alapítva játékfejlesztésbe fogjanak. Szinte semmi más nem segíti a Nerve Labs három tagját, csakis lelkesedésük és hitük, hogy képesek lesznek versenybe szállni a nagyvállalatok csodáival.

Az előzetes hírek és képek alapján ez a reményük beigazolódni látszik, készülő harmadik személyű akciójátékuk rendkívül megkapó hangulatot áraszt magából. Szinte már sablonszámba megy, hogy minden sötét, futurisztikus világban játszódó játékot a Szárnyas fejvadászhoz hasonlítunk, de ez az a klasszikus, mely a legélethűbb képet tárta elénk egyik lehetséges jövőnkről, és melyet azóta is annyian használnak fel alapul történeteik megalkotásához.

2243-ban ébredsz fel kétszáz évig tartó álmodból, melyet halálos kimenetelű baleseted után lefagyasztott tested újraélesztésének köszönhetsz. A világ megváltozott, a túlnépesedés mindenütt érezteti hatását: az emberek betegek, a bűnözést képtelenség visszaszorítani, egy szelet kenyér többet ér, mint maga az élet. Itt kell érvényesülnöd, aminek egyetlen módját találod: zsoldosnak állsz.

A választható küldetések során puszta lövöldözésen túl némi gondolkodásra is szükség lesz, például a többi emberrel való kommunikáció alkalmával. Rengeteg átvezető jelenettel találkozhatsz, melyek bár a játék engine-jével készülnek, jelentős szerepet játszanak a hangulat megteremtésében: megtörik a monotonitást, és lassan felvázolják a mindent átölelő történet körvonalait.

Járművekbe is beülhetsz: a Marsra űrsiklóban kell eljutnod, és – bár ez még kérdéses – elvileg földi egységeket is kipróbálhatsz.

Sajnos, egyelőre még az sincs eldöntve, ki lesz a kiadó, így a megjelenés időpontját sem lehet meghatározni, de remélem, belátható időn belül kipróbálhatjuk ezt az ígéretes játékot.

Megjelenés: bizonytalan

kategóriájában ezerötszáz feladat lesz majd. A Mad Gab vetélkedő játékosai hármasával mérhetik majd össze tudásukat.

• A Ubi Soft gondozásában megjelent a Hype: The Time Quest. A PlayMobil figurák világában a játékos lehet Hype, a hős lovag, ki rengeteg fejtörőt megoldva elpusztítja a gonoszt. A program természetesen elsősorban a kicsiknek készült, de szerintem könnyen családi szórakozás válhat belőle.

• Az Interplay bejelentette, játékot készít Y2K: The Game címmel. Ehhez nincs mit hozzáfűznöm.

• Megdöbbenve olvastam a hírt: már tizenöt éve, hogy a kereskedelmi űrszimulációk ősatyja, az Elite megjelent. Ebből az alkalomból a fejlesztők közzéteszik az eredeti program

FRISS !

WORLD SPORTS CAR

A vezetés szerelmesei kipróbálhatják végre, mire mennének a világ leggyorsabb autóiban ülve a városok közútjain. Ha megunod a versenypályákat, bármikor úgy dönthetsz, hogy kikocsikázol a parkolóba, vagy egyenesen a forgalmas utcákra, ahol a legutolsó karosszériaelemet is teljesen összezúzhatod, elveszítheted vagy felgyújthatod.

Ha az előzetes állítások igazak, rendkívül realisztikus élményben lesz részed a földutakon felvert porral, füsttel, röpködő kavicsokkal és féknyomokkal. S ha az egyik kocsiról kiderül, nem ilyen terepre tervezték, még mindig választhatsz tizenegy másik közül, hogy rettegésben tarthasd a hétvégi mazsolákat. Hajrá jó nép! Mutasd meg, hogyan vezet a magyar ember!

STARS! SUPERNOVA

Hamarosan újabb teret nyitnak a végtelen galaxisban. Az Empire Interactive gigantikus, űrben játszódó, birodalomépítő, körökre osztott stratégiája ugyanis lassan beérkezik a célegyenesbe.

Ilyen kaliberű galaktikus birodalmak nyitása cseppet sem egyszerű feladat, hiszen a játékosok rendkívül magas követelményeket állítanak fel a programokkal szemben. A kidolgozottság, a könnyű kezelhetőség, a látvány, a jó történet, sőt, valamilyen újdonság is fontos, hisz a piac meglehetősen telített már.

A Stars! Supernova új fajokat, hatalmas csillaghajókat, s fantasztikus történetet ígér. A játék ritmusának alapelemei (kutatás, harc, terjeszkedés, kereskedelem, diplomácia, kémkedés) a szokásosak. Az ígéretek szerint azonban a single játékmód sosem látott kihívást ígér, mert az ellenfelek AI-ja lehetővé teszi a tanulást.

A multiplayer játékosok is örvendhetnek, mert akár tizenhatan is megmérkőzhetnek hálózatban, vagy akár az Interneten, s nem pusztán egymás ellen, hanem szövetségeket alkotva is.

Néhány számadat: a küldetéssorozat mellett harminc önálló scenario, három oktatójáték (mely bekapcsolódik a kampány módba), öt nehézségi szint hivatott a változatosságot biztosítani.

Megjelenés: 2000. elején

Lily & Birdd

forráskódját, amelynek a tanulmányozása bizonyára nagy élvezetet okoz majd a hozzáértőknek.

• A NoX részleg életre kelt a Westwood Studios honlapján. Aki teheti, kukkantson be: http://www.westwood.com/games/nox/.

• Az Activision a karácsonyi ajándékok szezonjára adja ki a Toy Story 2-t.

• Sabrina, a tiniboszi sem ússza meg, s a tévé után a monitorokon is előadhatja majd a show-t. A Lost Formula jövőre jelenik meg, addig is lehet barátkozni ennek gondolatával. :)

• Mégsem bontogathatjuk a karácsonyfa alatt a Diablo 2 dobozát. Csodálkoztam volna, ha a Blizzard csodájának megjelenése nem csúszott volna.

lily@vogel.hu

FRISS !

Icewind Dale

Forgotten Realms mindörökké? A novemberi szám hírei közt már olvashattatok pár sort az Interplay Productions új gyöngyszeméről, az Icewind Dale-ről (a továbbiakban, az egyszerűség kedvéért legyen IWD). A rendkívül ígéretesnek tűnő program számtalan kérdést vetett fel bennünk, ezért megkérdeztük a fejlesztőket a pontosabb részletekkel kapcsolatban. Egészen konkrétan J.E Sawyer válaszolt kérdéseinkre. Ne lepődjetek meg, ha neve ismeretlenül cseng, ez az első számítógépes szerepjáték, amelynek a fejlesztésében részt vesz...

PC Guru – Pár szóban elmondanád, mi is az IWD?

J.E Sawyer – A Black Isle Studios készülő RPG-je, mely a TSR Forgotten Realms fantasy világában játszódik majd.

PC Guru – Tudjuk, hogy az IWD-ben a hangsúlyt a csapatjátékra helyeztétek, van-e olyan küldetés, amelyet nem oldhatok meg egyjátékos módban? Lesz-e lehetőség illetve szükség arra, hogy a csapat tagjait külön válasszam?

J.E Sawyer – Igen, a játék elsősorban a kalandozó partira lett optimalizálva, de végigjátszható egyetlen karakterrel is. Nincs olyan küldetés, melyet ne lehetne egyedül megoldani, viszont a csapat tagjainak szétválasztása nem szükséges.

PC Guru – Az IWD a BioWare Infinity Engine-t használja. Történtek-e változtatások, vagy minden marad a régiben?

J.E Sawyer – Az Infinity Engine-t folyamatosan fejlesztjük, hiszen a Baldur's Gate II-n is dolgozunk, s az IWD is igényli a változtatásokat. Ez a folyamat - főleg a látványvilág tekintetében - a program készülése közben mindvégig nyomon követhető lesz a hivatalos honlapon (www.interplay.com/icewind).

PC Guru – Az IWD R. Salvatore azonos című regénysorozatán alapul. A történetben szorosan ragaszkodtatok az ott leírtakhoz? A story-line lineáris-e, és a végkifejlet többféle lehet, vagy csupán két lehetőség van: győzelem s halál?

J.E Sawyer – Valóban felhasználjuk Mr. Salvatore művét - természetesen az ő engedélyével -, de azt, hogy a játék hány módon érhet majd véget, még nem döntöttük el.

PC Guru – Vannak-e NPC-k a programban, és ha igen, mennyire fejlett az őket vezérlő AI? Előfordulhat, hogy nem azt teszik, amit mi szeretnénk?

J.E Sawyer – A Baldur's Gate-től eltérően nem lesz olyan NPC, mely beállna a csapatba. Ha hasonlattal kellene élnem, inkább úgy követik majd kalandozóidat, mint a bűbáj hatása alá került állatok... Természetesen csak rövid ideig maradnak, s távozásuk sem tőled függ.

PC Guru – Mi a helyzet az XP-vel kapcsolatban? Tervezitek-e az elérhető szint maximalizálását?

J.E Sawyer – Az IWD szintén az AD&D second edition szabályrendszerét használja, akárcsak a BG. Megbecsültük az elérhető szintet, s eszerint tervezünk. Egy hat főből álló parti, amennyiben csak a főszálon halad, átlagosan a 12. szintet érheti el, míg ha a mellékküldetéseket is teljesíti, nagyjából a 15-et. Véglegesen még nem döntöttük el, de valószínűleg lesz XP limit az IWD-ben.

PC Guru – A fajok és karakterosztályok tekintetében mire számíthatunk?

J.E Sawyer – Ezen a téren nem lesz újdonság, de az, hogy a játékosok magasabb szintet érhetnek el, természetesen lehetővé teszi új képességek, varázslatok megszerzését és használatát.

PC Guru – Ezek szerint nincs lehetőségem arra, hogy sötét elffel játsszak?

J.E Sawyer – Így van, ha vágyálmaid közt ez szerepelt, sajnálattal kell közölnöm, nem az IWD fogja ezeket valóra váltani.

PC Guru – Mennyi új területet fedezhetünk fel?

J.E Sawyer – A program aktuális állapotában bejárható tér tíz fő területre oszlik, s ezeken belül számos felfedezhető térkép található. Jelenleg ötven labirintust tervezünk, de mint mondtam, a számok még nem véglegesek.

PC Guru – Mégis milyenek ezek a helyszínek?

J.E Sawyer – Nem szeretnék még részleteket elárulni, de egy kis ízelítő: havas hegycsúcsok, gőzölgő barlangok, szellemek lakta elf romok, s egy aktív gleccser mélye is kalandjaid helyszíne lesz…

PC Guru – Ha ilyen sok labirintust terveztek, a kérdés adja magát: lesz-e lehetőség valamilyen teleport varázslat, esetleg kapu használatára?

J.E Sawyer – Nem tervezünk town portal varázslatot, ha erre gondolsz, de minél távolabb jutsz el, annál részletesebbé válik a térkép, amelynek segítségével gyorsított helyzetváltoztatásra lesz lehetőséged.

PC Guru – A labirintusok kialakítása véletlenszerű lesz, vagy minden egyes játékban ugyanazt az utat kell bejárunk?

J.E Sawyer – Még nem találtuk ki pontosan, hogyan valósítjuk meg a labirintusok „randomizálását", de feltétlenül szeretnénk elérni, hogy a játék többszöri végigjátszás után is

kihívást jelentsen. Ezen a téren még nincsenek letisztult terveink…

PC Guru – Találkozhatunk-e ismert, legendás hősökkel a programban?

J.E Sawyer – Nem, terveink szerint új hírességekkel gyarapítjuk majd ezek táborát.

PC Guru – Lesznek-e titkos, rejtett és/vagy különös hatalommal felruházott tárgyak a játékban?

J.E Sawyer – Igen, lesznek, mint minden szerepjátékban, így természetesen az IWD-ben is. Ami a „különös hatalommal felruházott tárgyakat" illeti, nos ezeknek sajátos szabályrendszer készül.

PC Guru – Kérlek, beszélj kicsit a mágia rendszeréről: hasonlít a BG-ben megszokottra, vagy különbözik attól? Az ellenfelek tarsolyában lapul-e számunkra elérhetetlen, gyilkos varázslat?

J.E Sawyer – Alapjaiban megegyezik avval, s lehetőséged lesz varázslatok vásárlására, de megtalálhatod azokat kalandjaid során is. Eltaláltad, akad olyan bűvige, melyet karaktereid nem tudnak majd. Nem feltétlenül gyilkos, de mindenképpen mókás.

PC Guru – Mit tudsz mondani nekünk a szörnyekről? Találkozhatunk az Elfeledett birodalmak számunkra eddig ismeretlen szörnyeivel?

J.E Sawyer – Rengeteg, szám szerint több mint ötven új szörny lesz az IWD-ben. Első ránézésre feltűnhet, hogy sokkal jobban figyelünk a méretek közti különbségre. Ha találkozol majd küklopsszal, jégóriással, fel fog tűnni, hogy az valóban hatalmas, s ez a karaktereidhez viszonyított arányokban is meglátszik.

PC Guru – Mi a helyzet a multiplayer játékokkal, terveztek-e változtatásokat, vagy a rendszer változatlan marad? Helyeztek-e külön hangsúlyt az online játékokra?

J.E Sawyer – Terveink szerint a többjátékos módban választható lenne, hogy a kaland melyik fejezetben (chapter) kezdődjön, gondolva itt a magasabb szintű karakterekre. Így nem kellene kényszerűen újra meg újra végigjátszani a történetet. A programnak ezen része azonban majd csak a fejlesztés későbbi fázisában kerül alapos kidolgozás alá.

PC Guru – Végezetül: mikor jelenik meg az Icewind Dale?

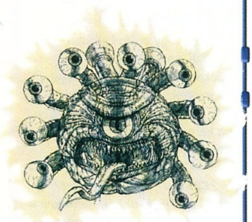
J.E Sawyer – 2000. első felében.

PC Guru – Köszönjük válaszaidat, és sok sikert.

Lily
lily@vogel.hu

Baldur's Gate 2

Sarevok megsemmisült... győztünk, de már akkor is tudtuk, csak ideiglenes diadalt arathattunk a gonosz felett. Hónapok teltek el, az elfeledett birodalmak kalandorai pihenhetnek ugyan, de útjuk nem érhet ily könnyen véget. A hősök sorsa az, hogy harcba induljanak újra meg újra...

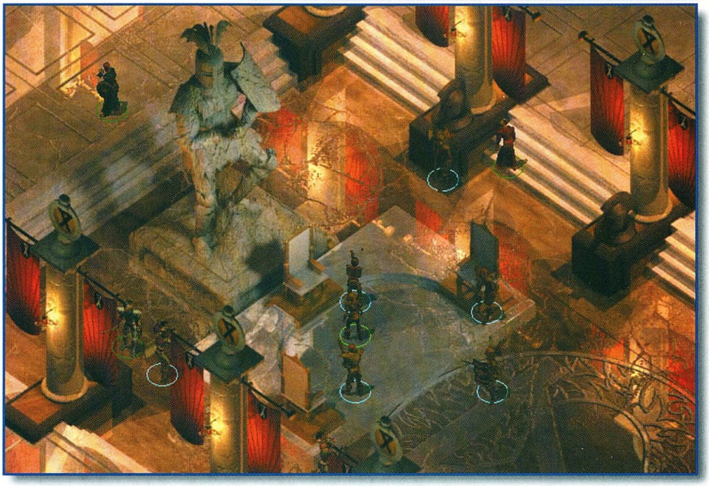


1999. november 10-én Chris Parker, a Black Isle Studios producere hivatalosan is bejelentette, a Baldur's Gate saga folytatódik. Ezzel persze nagy titkot nem árultak el, hisz már a májusi E3-on tudtunk erről, ám végre némi információt is kiszivárogattak a hírekre éhes kalandozóknak. Ezek alapján bátran állíthatom, az év legjobb szerepjátéka számtalan változáson megy keresztül...

HELYSZÍN

A Sword Coast vidékét elhagyva ezúttal megközelíthetjük majd Amn szívét. Utunk során felfedezhetjük e vidék fővárosának, Athkatlának szépségeit, de eljuthatunk számos, csodálatos helyszínre is, mint például a tenger alatti városba, az asztrális síkra, s betekintést nyerhetünk az erdei elfek rejtett civilizációjának hétköznapjaiba is. Sőt, a sokak szemének kevésbé tetsző, ám annál érdekfeszítőbb Mélysötét birodalmát is láthatjuk, azt a helyet, ahonnan Drizzt útnak indult, elhagyva sötét bőrű és lelkű népét, felvállalva másságát...

Itt feltétlenül érdemes megemlíteni, hogy a Baldur's Gate által okozott „elveszettség" érzetet, melyet a hatalmas területek olykor teljesen eseménytelen felderítése jelentett, megszüntetik. Garantáltan nem fogunk unatkozni, s a pergő hatást a megnövelt sebesség is csak fokozza majd.



TÖRTÉNET

Sajnos még nem tudok semmi konkrétumot, de az már biztos, hogy a hét-nyolc fejezetre bontott történet nem lesz lineáris, ezért az események alakulása nagyban függ tőled is. A mellékszálak nagy része minden bizonnyal az alkarakterosztályokhoz kapcsolódó küldetés lesz.

Mint tudjuk, az elfeledett birodalmak kataklizmája után az istenek rákényszerültek, hogy gyarló testet öltve követőik közt járjanak, és megtapasztalják újra a fizikai lét kötöttségeit. Az első részben a gyilkolás lordja, Bhaal, s az ő legfanatikusabb hívője, maga Sarevok volt a fő ellenlábasunk. A saga második részében majd komor árny borul Amn földjére, s el kell indulnod Tethirbe, majd Sahuagin városába, hogy megfejtsd ennek okát.

A PARTI

A karaktergenerálásról nem sok újdonságot mondhatok. Azért

megemlítendő, hogy itt a „kezdő" szint a 89000 XP környékén formálódik. Lesz új választható faj is, a félork. Fizikai erőben jeleskedő képviselői az AD&D szabályai szerint a következő karakterosztályokat, illetve ezek kombinációit választhatják: fighter, cleric, thief.

Mindenképpen említésre érdemes az egyes karakterosztályokon belüli szakosodási lehetőség (kit), amely minden esetben bizonyos hátrányokkal és előnyökkel is jár. A mágusok és harcosok esetében láttunk már ilyet, ám lovagok, druidák, illetve bárdok tekintetében ez már különlegesség. Azt, hogy pontosan milyen hatásokat eredményez, amikor a druidából „vadak barátja" lesz, még nem tudni, azt azonban igen, hogy minden karakterosztályon belül többnyire háromféle specializálódási lehetőséget terveznek. Ezek (egyelőre részletezés nélkül):

fighter – berserker, wizardslayer, kensai
ranger – beastmaster, feralan, stalker
paladin – cavalier, inquisitor, undead slayer
cleric – priest of Talos, priest of Lathander, priest of Helm
druid – shapeshifter, totemmic druid, beast friend
mage – abjurer, diviner, enchanter, illusionist, invoker, necromancer, transmuter
thief – assassin, swashbuckler, bounty hunter
bard – blade, jester, skald

Összesen tizenöt csapatba vehető NPC jelenik meg a Shadows of Amnban, s a parti most is legfeljebb hat fős lehet. A fejlesztők tovább csiszolták e karakterek egyéniségét, s a köztük kialakuló párbeszédek során egyéniségük és beállítottságuk még hangsúlyosabban jelenik majd meg. Ennek megfelelően a szeretetteljes légkör éppúgy előfordulhat, mint a csapaton belüli ellenségeskedés. Mindegyikük másként viselkedik majd, amikor belép valamelyik ismeretlen labirintus kapuján, vagy esetleg mikor az idő borúsra vált. E reakciókból ugyan már kaptunk ízelítőt az első részben, ám most sokkal alaposabban kidolgozzák majd ezeket a finom, s valljuk be, igencsak hangulatos elemeket. Jó, ha tudod, ha sötét ügyletekbe keveredsz, vagy gyilkosságra szánod el magad, máris búcsút inthetsz a csapatban lévő paladinnak...

A Bioware kategorikusan ki is jelentette, sokkal alaposan ki akarják dolgozni az egyes karaktereket, s a részletes előtörténet mellett el kell majd döntened, útjaitok egy irányba vezetnek-e. Amennyiben a válaszod igen, neked is segítened kell őt küldetése teljesítésében, nem fog a két szép szemedért veled tartani...

Mivel a terjedelmes párbeszédek a városlakókkal és más NPC-kkel érintkezve is kihatnak majd a játékmenetre (ismertebb leszel, emlékezni fognak reakcióidra, tetteidre stb.), a történet alakulásának szempontjából hasznos lesz, ha érted majd ezeket az embereket. Ezért ajánlom, a hátralévő időben mindenki frissítse, gyarapítsa angol tudását!

FEJLŐDÉSI LIMIT

Biztos vagyok abban, mindannyiunk számára örömhír, a BG 2-ben a maximált fejlődési határ jelentősen, egészen pontosan 2.950.000 tapasztalati pontig megemelkedik. A profi AD&D játékosoknak ez már sokat elárulhat, hiszen attól függően, hogy milyen karakterosztályt választottál, ez az XP mennyiség elég lehet a 17-es (paladin), sőt, akár a 23-as (thief) szint eléréséhez is.

Ez alkalommal azonban sokkal többet érhetünk el „puszta" szintlépéseknél, minden karakterosztály megkeresheti saját otthonát, így a tolvajok csatlakozhatnak céhükhöz, a druidák az egyes erdők mestereivé válhatnak, a mágusok misztikus várkastélyok uraiként hódolhatnak titkos tanok kutatása iránti szenvedélyüknek, s a papok, nos ők akár saját templomuk mélyén is suttoghatják majd imáikat...

MÁGIA

A mágia palettája csodálatosan gazdag lett, hiszen ilyen magas szintek elérése a varázslathasználók körében hatalmas erők használatának lehetőségét is rejti. Ez szám szerint azt jelenti, összesen háromszáz bűvigét találhtunk majd

a BG 2-ben! A meteor swarm, az energy drain, sőt a resurrection is végre elérhető lesz.

E rendszerben jelentős újítást képviselnek a „lehetőség varázslatok", melyek segítségével mágikus csatáidat saját ízlésed szerint kicsit automatizálhatod. Ezek olyan „ha, akkor…" parancssort léptetnek majd működésbe, melyben az általad megadott kiváltó elem bizonyos bűvige aktiválását eredményezi. Például ha a karakteredet kígyó marja meg, a méregtelenítésre nem kell odafigyelned, s ha életereje megadott százalék alá csökken, máris gyógyít stb. Kíváncsi leszek, hogyan működik majd mindez a gyakorlatban!

BESTIÁRIUM

Valljuk be, az ellenünk felvonuló szörnykínálat a szerepjátékok kihívásának fontos részét képezi. A már ismerős utálatos teremtmények között hatvan új faj képviselői jelennek meg, trollok, gólemek, beholderek, dzsinnek és még sokan mások. Ha valaki trófeagyűjteményre vágyna, siker esetén bizony százhúszféle fejet kéne a falra aggatnia…

Ide tartozó érdekesség a megidézett szörnyek viselkedése. Ugyanis az AD&D szabályainak megfelelően nem lehetsz biztos abban, hogy e lény melléd áll, vagy épp ellenkezőleg cselekszik, neked esik. Óvatosnak kell hát lenned, mielőtt távoli létsíkok, poklok mélyéről előhívnál esetleg valami démont… Legrémisztőbb álmaid válhatnak valóra, mikor e pokolfajzat életedre tör.

A HARC MESTEREI

A fegyverek palettájának bővülése mindezek után már törvényszerű, viszont a Baldur`s Gate-ben az újdonság varázsával hat, hogy karaktereid különféle stílusokat követve, más és más módon forgathatják ezeket. Így külön jártasság tartozik majd az egykezes, kétkezes, valamint a kard-pajzs kombináció használatához és így tovább. Végre lesz lehetőség két fegyver egyidejű forgatására is!

GRAFIKA

A Shadows of Amn 640x480 helyett 800x600-as felbontásban fut majd, s a kezelőfelület is megváltozik annak érdekében, hogy tovább növelje a tulajdonképpeni játéktér méretét. Sőt, ha már kezedre áll, az egész játék gyorsbillentyűkkel is irányítható, s ez esetben akár az összes panelt lecsukhatod. Ekkor nem lesz semmilyen zavaró tényező, teljes átéléssel vetheted magad az elfeledett birodalmak felfedezésébe…

Igaz, a BG 2 nem lesz 3D-s (szerencsére), de az OpenGL támogatás biztosítja, hogy a látvány lenyűgöző legyen. Így oldották meg például a varázslatok kavalkádjának káprázatos megjelenését.

MULTIPLAYER

A legfontosabb hibát kiküszöbölték, már nem kell minden egyes játékosnak megállnia és elolvasnia a párbeszédeket! Huhh… végre. Ez csak abban az esetben történik meg, ha az elhangzó szöveg a történet szempontjából kulcsfontosságú.

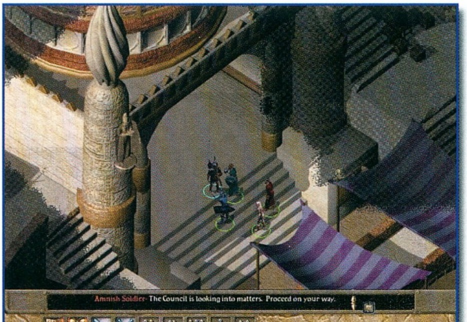
Szintén megszűnik az, hogy a kalandozó csapatok tagjai kizárólag együtt léphetnek be a fogadókba, boltokba stb.

APRÓSÁGOK

- A Shadows of Amnban sem lesznek lovak.
- Kedvenc karaktereidet nem hiába dédelgetted, importálhatod őket az új kalandokba.
- Még mindig nem lehet futni, de a séta ütemét felgyorsítják, így nem lesz lehetőséged andalgásra sem.
- Mágusod hátralép majd a harcban, teret engedve a harcosnak, így értelmetlen halál helyett értékes segítséget nyújthat.
- A mélységben közelebbről is megismerkedhetsz a Kuo Toák népével. Ezek a halszerű emberek örökös harcban állnak a sötét elfekkel.
- Az „elhasznált" varázspálcák nem tűnnek majd el törvényszerűen, némelyik tölthető lesz, igaz, meglehetősen borsos áron.
- Már nem titok, hogy a Baldur's Gate 2-ben lesz sárkány!

Mit is mondhatnék összegzésképpen... Talán azt, hogy „túl szép ahhoz, hogy igaz legyen", de ez valótlanság lenne. Hiszek az Interplayben, mert sikerült olyan csapatokat szárnyai alá vonnia, melyek képesek megvalósítani a szerepjátékosok álmait is. Ráadásul mindezt oly módon, hogy messzemenően odafigyelnek a játékosok igényeire és észrevételeire. Már most megoldódni látszik szinte minden gond, amely az első rész nyomán felmerült, s minden bizonnyal a még csaknem egy éves fejlesztési időszak számos további újítást hoz. A Baldur`s Gate trilógia második része minden bizonnyal elvarázsol ismét mindannyiunkat, s már előre látom sorsunkat, ahogy megszállottak módjára hódolunk e birodalom csodáinak éjszakáról éjszakára… A tervezett megjelenési időpont: 2000. vége.

Lily
lily@vogel.hu



Edgar Torronteras' Extreme Biker

Kérem, engem megint szépen csőbe húztak! Még ki sem hevertem a GP500 okozta megpróbáltatásokat, újfent valami kétkerekű rettenet nyergében találtam magam. Nem tudom, hogy kinek a pihent agyából pattant ki a játék ötlete (amelyet egyébként szenzációsnak tartok), de ehhez fogható igen ritkán foglalja a vinyóm amúgy is szűkös szektorait. (Sajnos a demó csak egyetlen játszható pályát, illetve két visszajátszást tartalmaz.) A készítők nem elégedtek meg azzal, hogy a lehető legeszeveszettebb tempóban végigrongyolj a pályákon, hanem egyenesen kaszkadőrkiképzésben is részt kell venned.

Nos, az ETEB felépítése mindenféleképpen példaértékű: látványos intró, jól kezelhető menürendszer és sokoldalú konfigurálás jellemzi. Mielőtt komolyabban nekiülnél játszani, ajánlom a features menüpont alapos kivesézését. Ha úgy érzed, kellő elszántság, ügyesség és persze őrület lakozik benned ahhoz, hogy megpróbálkozz e (számomra legalábbis) nemesnek egyáltalán nem nevezhető sporttal, kösd fel jól azt a bizonyost, s olyan világba léphetsz be, melyről talán álmodni sem mertél.

Négy versenymód áll rendelkezésedre: motocrossban, supercrossban, freestyle-ban, vagy a „Bajá"-ban igyekszel a pontgyűjtésben vetélytársaid fölé kerekedni. Az elsőben kilenc pályán száguldozhatsz, melyek nagyon sokszínű terepet varázsolnak eléd: van itt erdei, sivatagi, hegyi, jeges és városi futam, az utóbbiban még a házak tetején is kell motoroznod. A második igazi teremcross, a hat pályát rendkívül rafináltan alakították ki. A harmadikban szabadon, kijelölt nyomvonal nélkül, immáron nyolc helyszínen gyűjtheted a pontokat. Ha pedig meguntad a gép elleni küzdelmet, akkor helyi hálózaton, illetőleg a Neten akár nyolcan is nyomulhattok egyszerre.

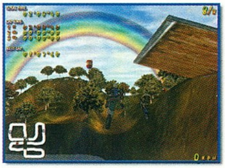
Említettem már, hogy nem elég egy-egy futamot megnyerni, az eközben elvégzett mutatványokért pontokat kapsz, melyeket felhasználva növelheted a moci négy alapvető tulajdonságát.

A játék kettőssége roppant érdekes játékmenetet eredményez. Megint előfordult velem az a ritka eset, hogy először a többieket figyeltem, és a hasamat fogtam a nevetéstől. A vetélytársak felettébb mókás bukásokat tudnak produkálni, de rá kellett jönnöm, a kezdeti esetlenségem ennél sokkal parádésabb eséseket eredményezett. Időnként az ember síugrókat megszégyenítő távolságokra repül, s bizony a földet érés helye és módja kellő gyakorlat hiányában igencsak a véletlen műve. Módfelett fontosnak tartom a számodra legmegfelelőbb billentyűkre való konfigurálást (a készítők erősen ajánlják valamiféle vezérlő használatát), hiszen ez roppantul megkönnyítheti az eredményes játékot. Először próbálkozz egyszerűbb produkciókkal, majd ha az ugrásokban már profi vagy, akkor jöhetnek a komolyabb, levegőben végezhetők.

A képi megjelenítésről csak annyit, hogy bár hajlandó 1280x1024-es felbontásban is futni, ezen kívül alpha blendingtől Z pufferig mindenféle egyéb hókuszpókuszt is képes használni, hanyatt azért nem estem tőle. Viszont a 366-oson full beállításban zokszó nélkül fut.

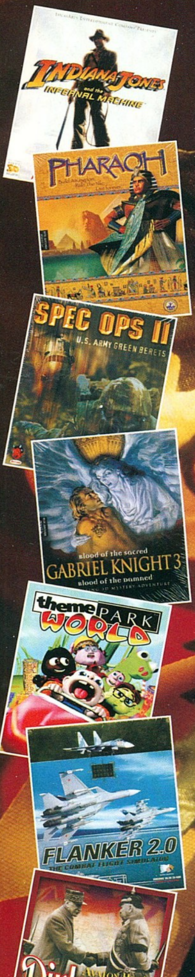
Nem szeretnék jóslatokba bocsátkozni, de már a demó alapján megkockáztathatom: az ínyencek mindenképpen igazi unikumra lelhetnek majd a játékban, addig is, tessék szorgalmasan gyakorolni, remélhetőleg karácsonykor már a fa alá tehetitek a végleges kiadást.

Tony

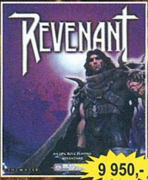


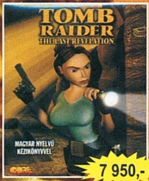
CD GALAXIS

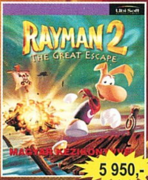
PC CD-ROM JÁTÉKOK ÉS MULTIMÉDIA SZOFTVEREK

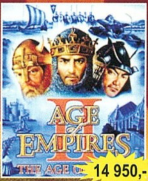


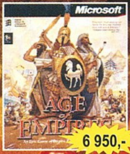
NAGY KARÁCSONYI


9 950,-
Revenant


7 950,-
Tomb Raider 4

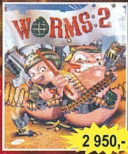

5 950,-
Rayman 2

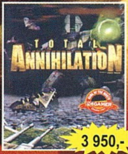

14 950,-
Age Of Empires 2


6 950,-
Age Of Empires

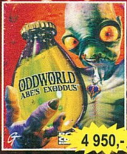
5 950,-
Music Maker 2000

5 950,-
Music Studio 2000


2 950,-
Worms 2


3 950,-
Total Annihilation

2 950,-
Mech Commander


4 950,-
Oddworld 2

5 950,-
Thief Gold

2 950,-
Carmageddon 2

5 950,-
Colin McRae Rally

A LEGFRISSEBB PROGRAMOKAT KERESD ÜZLETEINKBEN!

AJÁNDÉK

MINDEN VÁSÁRLÓNKNAK!

Ünnepeld velünk a Karácsonyt és válassz egyet ajándékaink közül (amíg a készlet tart):

Értékhatártól függetlenül:

Mikuláscsomag

19.000 Ft feletti vásárlásnál:

JÁTÉKPROGRAM

az alábbi, teljes, origin játékok közül választhatsz:

Carmageddon 2, Eastern Front, V-Rally, Shogo, Grand Touring, X-Com Interceptor, Apache Havoc

ÍZELÍTŐ KÍNÁLATUNKBÓL:

Age Of Empires	6 950
Age Of Empires Gold	9 950
Age Of Empires 2	14 950
Alpha Centauri	7 950
Apache Havoc	2 950
Armored Fist 3	10 950
Baldur's Gate	5 950
Baldur's Gate Deluxe	9 950
Big 6 Pack Racing	9 950
Blade Runner	2 950
Bug's Life	9 950
Carmageddon 2	2 950
Champ. Manager 99/00*	9 950
Civilization 2	2 950
Close Combat Trilogy	14 950
Colin McRae Rally	5 950
Command & Conquer*	2 950
Conflict Freespace Dlx	6 950
Croc	2 950
Dark Omen	2 950
Diplomacy	10 950
Driver	7 950
Dungeon Keeper	2 950
Dungeon Keeper Dlx	3 950
Dungeon Keeper 2	9 950
Eastern Front	2 950
FA PL Manager 2000	9 950
FIFA Soccer 2000	9 950
Flanker 2.0	10 950

Fleet Command	9 950
Flight Simulator 2000	17 950
Flight Unlimited 3	9 950
Flying Corps Gold	3 950
Gabriel Knight 3	10 950
Game Commander	6 950
Gangsters	5 950
Gorky 17	9 950
GP 500	10 950
Grand Prix Manager 2*	2 950
Grand Theft Auto*	2 950
Grand Theft Auto 2	9 950
Grand Touring	2 950
Heart Of Darkness	3 950
Heavy Gear 2	5 950
Hercules	5 950
Heroes Of M&M 3	7 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Hidden & Dangerous	9 950
Homeworld	9 950
Hoyle Casino Coll.	7 950
Imperium Galactica 2	9 950
Indiana Jones & TIM	11 950
I-War Deluxe	6 950
Jagged Alliance 2	9 950
Lords Of Magic	2 950
M1 Tank Platoon 2	2 950
Magic The Gathering*	2 950
Mary King Riding Star	9 950
Mech Commander*	2 950

Midtown Madness	11 95
Might & Magic VII	7 95
Minigolf 3D Deluxe	7 95
Modern Warfare Coll. (Falcon 4.0, Apache Havoc, M1 Tank Platoon 2)	9 95
Mortyr	10 95
Motocross Madness	5 95
Myth 1: Fallen Lords	3 95
Myth 2: Soulblighter	4 95
Nascar Racing 3	7 95
Need For Speed 3	2 95
Need For Speed 4	9 95
NBA Live 2000*	9 95
NHL Hockey 2000	9 95
Nomad Soul	9 95
Oddworld	3 95
Oddworld 2	4 95
Outcast	8 95
Pandora's Box	9 95
Panzer Elite	10 95
Panzer General 3D	9 95
Pharaoh*	9 95
Planscape Torment*	9 95
Pro Pilot	2 95
Pro Pinball 4	JÖN
Quake 3 Arena*	9 95
Rally Bajnokság	2 95
Rally Bajnokság Deluxe	3 95
Rayman 2	5 95

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)

Telefon/Fax: 361-4061

Nyitvatartás:
Decemberben 10-18h
Karácsonyig minden nap!

Pesten:

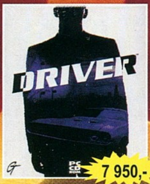
1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)

Telefon: 321-1565

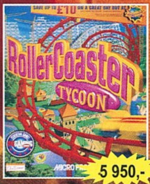
Nyitvatartás:
Decemberben 10-18h
Karácsonyig minden nap!

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

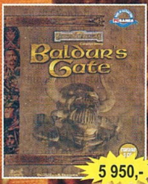
JÁTÉKVÁSÁR!



7 950,-
Driver



5 950,-
Rollercoaster Tycoon

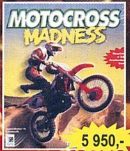


5 950,-
Baldur's Gate

2 950,-
Blade Runner

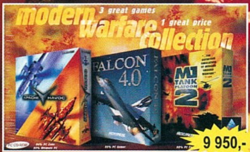
2 950,-
M1 Tank Platoon 2

2 950,-
Civilization 2

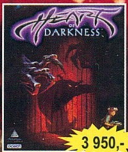


5 950,-
Motocross Maddness 3D

2 950,-
Croc



9 950,-
Falcon 4.0 + Apache Havoc + M1 Tank Platoon



3 950,-
Heart Of Darkness

IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES

A legizgalmasabb, legokosabb sci-fi stratégia

MEGJELENT!

Három, teljesen különböző nép
Új fejlődési lehetőségek, diplomácia, kémkedés
szabotázs akciók, és természetesen ha már máshogy
nem megy: a legújabb fegyvereké a szó

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

9.950 Ft

RC Racing	7 950	Phantom Menace	9 950	V-Rally	2 950
Re-Volt	9 950	Racer	9 950	Warcraft 2	2 950
Revenant	9 950	Rebellion/Supremacy	9 950	Warcraft 2 BattleNet	5 950
Rogue Spear	9 950	Rogue Squadron	9 950	Wargasm	3 950
Rollercoaster Tycoon	5 950	Shadows Of The Emp.	6 950	WarZone 2100	5 950
Rollerc. Tycoon. Miss.	5 950	X-Wing Alliance	9 950	Worms 2*	2 950
Rubic's Game	6 950	X-Wing Collector 3D	9 950	Worms 3 Pack	7 950
Septerra Core*	9 950	X-Wing vs TIE Gold	7 950	X: Beyond The Frontier	9 950
Settlers 3	7 950	Superbike	5 950	X-COM Apocalypse*	2 950
Settlers 3 Amazons	7 950	System Shock 2	9 950	X-COM Interceptor	2 950
Seven Kingdoms 2	9 950	Tarzan	9 950		
Shadow Company	9 950	Theme Park World*	9 950		
Shadowman	9 950	Thief Gold	5 950		
Shogo M.A.D. (eng.)	2 950	Tiberian Sun	9 950		
Silver	9 950	Tomb Raider Gold	5 950		
Sim City 2000 Plus	4 950	Tomb Raider 2 Gold	5 950		
Sim City 3000	9 950	Tomb Raider 4	7 950		
Sinister Unleashed	9 950	Total Annihilation	3 950		
Soul Reaver	9 950	Total Annihilation CP	9 950		
Spec. Ops. 2.	10 950	Total Ann. Kingdoms	7 950		
Speed Busters	9 950	Tycoon Collection	10 950		
StarCraft Battlechest	11 950	(Railroad Tycoon 2, Transport Tycoon, Rollercoaster Tycoon)			
(alapjáték + Brood War + sg.)		Ultima 9 Ascension*	9 950		
Star Trek Collection*	9 950	Ult. Soccer Manager 98	2 950		
(Birth Of The Federat., Klingon Honor Guard, Generations)		Unreal	3 950		
ST Starfleet Command	9 950	Unreal Mission	5 950		
Star Wars játékok:		Unreal Tornament	JÖN		
Insiders Guide MM	9 950	USAF*	9 950		
Jedi Knight Gold	9 950	Vészhelyzet	2 950		

* = Hamarosan megérkezik

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Akcióink a készletek erejéig, ill. január 31-ig érvényesek.

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Bárhol is vagy az országban,
hívj minket, hogy
akár már másnap a legjobb
játékokkal játszhass!

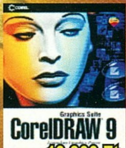
Telefonszámunk:
361-4061

SZUPER COREL AKCIÓ!

Ha diák, vagy tanár vagy, akkor most extra kedvezménnyel veheted meg a COREL két legkedveltebb csomagját:

7 900 Ft + áfa

WordPerfect Office 2000
Teljes irodai csomag
Bruttó: 9 875 Ft



19 900 Ft + áfa

Corel DRAW! 9
Teljes grafikus csomag
Bruttó: 24 875 Ft

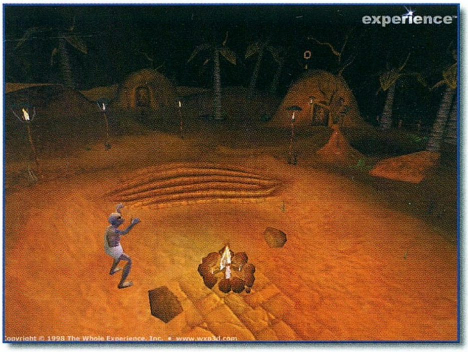
De ha már nem tanulsz, vagy üzleti célra szeretnéd használni akkor se keseredj el, hiszen bármilyen, magyar Corel DRAW szakkönyv (min. 1000 Ft értékű, ha még nincs ilyened, akkor tudunk adni) bemutatása esetén:

Corel DRAW! 9
Teljes grafikus csomag
üzleti felhasználási joggal

55 000 Ft + áfa
Bruttó: 68 750 Ft

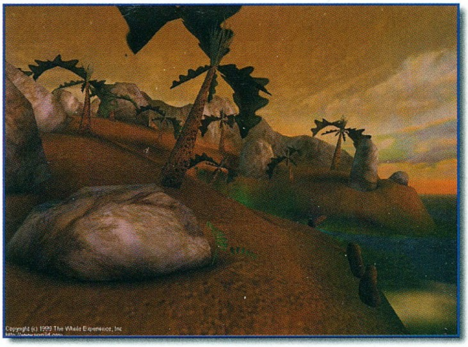
Experience

Nagyon ritkán fordul elő, hogy olyan játék kerül a figyelmünk középpontjába, melynek még nincs kiadója. A Whole Experience fejlesztőcsapat már jó ideje foglalkozik first person shooterének elkészítésével (hivatalosan arcade/adventure FPS), és mégsem akadt még kiadó, amely vállalta volna a nem kevés kockázattal járó megjelentetést. Nem a játék alacsony színvonala miatt fordulhat elő ilyesmi, hanem a kiadók a program újszerűségétől és egyediségétől félnek. Nézzük, mi is az, amit elképzelhető, hogy etalonként fogunk emlegetni egy év múlva.



A valóságban létező Dagoth világ lakói már hosszú ideje termékeny békében élnek. Náluk is előfordultak háborúk, azonban a magukat csak „ALL"-nak nevező faj megkereste és kifejlesztette az örök béke zálogát. Ez nem más, mint az a virtuális párhuzamos világ, melyet Dagoth Moornak hívnak. Minden állampolgárnak kötelessége átlépni erre a képzelet szülte bolygóra, ahol is nincsenek korlátok, a félelem uralkodik. Minden átlépőre egy halom virtuális feladat vár, melyek teljesítése közben megismerkedhet a valós világ kifordított képével, a gyűlölettel és erőszakkal. A karaktereket jelképező gömbök a Tower of Creationben jelennek meg, innen indulnak felfedezőútra és kerülnek vissza az esetleges megsemmisülés esetén.

A készítők leginkább a Trespasserhez és az Unrealhez szeretik hasonlítani játékukat, de mindjárt leszögezik, hogy ez pusztán kategóriabeli besorolás, az Experience egyedi game, semmivel sem összevethető. A játék hiába készül FPS-nek, a készítők megpróbáltak szakítani a merev sablonokkal: nem feltétlenül a megsemmisítésen van a hangsúly, hanem inkább a feladatok megoldásában, persze, ha kell, erőszakkal. Ennek következtében nem lőfegyverek arzenálja várja a kezdő játékost, hanem két tárgy, a MicroTerra és a MacroTerra. Az előbbi tulajdonképpen olyan sisak, mely pontosan tájékoztat minket a biológiai helyzetünkről, aminek akkor lesz igazán szerepe, ha kifejlesztjük mentális és pszichokinetikus képességeinket. Második eszközünk mechanikus kar, mely a világ meghódításában fog segédkezni. A 24 egyedi fegyver között természetesen lesznek lőfegyverek is. Ne számítsunk azonban nagy plazmaágyúkra, hanem például szerezhetünk magunknak mondjuk robbanó nyilacskákat kilövő kézi számszeríjat. A csapdák és telepontok, valamint az igencsak eredetin hangzó hologram generátor jellemző eszközök lesznek. A tárgyak „sima" használatát hamar el fogjuk sajátítani, azonban az igazi érdekesség akkor kezdődik, ha megtanuljuk ezeket kombinálni, és ezáltal megnövelni hatékonyságukat. Itt lesz az egyik fordulópont a játékban, hiszen karakterünk nem kap XP-t és nem lép szintet sem, a próbálkozásunkkal és sikereinkkel növelhetjük tapasztalatát. Sem a főhős, Ti Guat, sem a rajta kívül megjelenő lények kinézete nem összehasonlítható semmilyen ismert élőlénnyel, bár azért Ti Guat mintha egy kicsit emlékeztetne a majmokra (talán nem véletlenül). A terep viszont határozottan „földies" kinézetű, bár a készítők a színekkel nem fukarkodtak.



NÉHÁNY SZEREPLŐ A JÁTÉKBÓL

Bio Beast: Dagoth Moor egyik legismertebb élőlénye. Nem igazán viselkedik szívélyesen a betolakodókkal, így a vele való találkozás egyértelműen nem tesz jót az egészségünknek.

Cultist: Intelligens szereplő, aki a virtuális világ keletkezésekor elkülönült szektát vezeti. Fegyverzete és tudása nem ismert, de a fekete mágiát kétségtelenül használja.

Cyborg: Az alkalmazott technológia egyik érdekessége. A bio-system nagyon fejlett, de meglepően instabil és veszélyes.

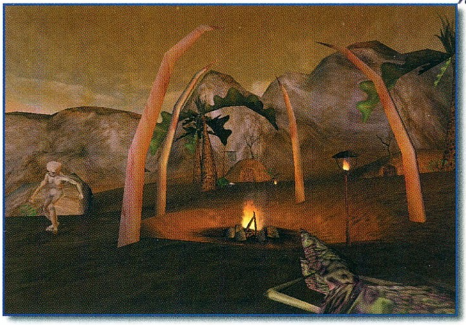
Elder Quagmire: A világra való érkezésünkkor és később is ő fog ellátni hasznos tanácsokkal.

Livestock: A Quagmire farmjainak kedvenc háziállata, nagy csordáinak előfordulására mindenhol számíthatunk.

Marplot: Az erdőt és a fákat kedvelő vadállat, mely különleges kialakítású lábaival hatalmas sebességre képes a talajon is.

Quagmire: Ők alkotják Dagoth Moor lakosságát. Nem túl értelmes fajta, de civilizációjuk mindenesetre jó táptalajul szolgált a valós világ modellezésére.

Quagog: Igen hatékony gyilkoló gépezet, mely kezdésképpen mérgezett lövedékeivel elkábítja az elé kerülő áldozatokat.



Ha már itt tartunk, mindenképpen érdemes megemlékezni az engine-ről. Igazából a fejlesztők ettől várják a legnagyobb sikert. A világot felkészítették minden létező különleges 3D-s effektre, amelyet a mai kártyák (beleértve a Geforce-ot is!!!) tudnak. Így a textúrák mind teljesebb kihasználása (transparency, material transparency, multi-texturing, animated texturing stb.) nem számít megoldhatatlan feladatnak. Különleges effektek sokasága található a rendszerben, melyekkel nagy valószínűséggel még nem is találkoztunk játékokban (pl. bone animation, hierarchical animation, deformation animation, MIP Map texture management, Bi-linear texture filtering, hardware geometry setup, hardware transform és lightning). Az engine alapból képes lekezelni az Alias PowerAnimator, a Maya és a 3D Studio objectjeit, így el lehet képzelni, hogy a fejlesztés milyen kényelmes és hatékony lehetett. Nem véletlen az sem, hogy a játék különleges tesztverziója már készül a GeForce kártyákhoz.

Nem szűkölködünk majd a játéktérben, hiszen az elkészített és átültetett új világ a valós méretekhez igazítva 16 négyzetkilométert tenne ki. A készítők nagy álma egyébként az volt, hogy olyan nyitott rendszert tervezzenek, melybe nem csak az objecteket vihetjük be szabadon, hanem új hangokat, fényeket, textúrákat, továbbá AI karaktereket is beépíthetünk. A meglevő tereptárgyak, épületek azonban nagyon különlegesek és egyediek lesznek. Nem szeretném lelőni a poénokat, de az biztos, hogy nem csak a kinézetük, hanem a funkciójuk is meglepő lesz. Különleges lesz az is, hogy szinte egyik támadó fegyverünkbe sem szükséges lőszer, hiszen energia alapúak lesznek. A kidolgozott Mass Transfer Technology segítségével tölthetjük fel őket, méghozzá abból az energiaforrásból, mely adott, és mindig a közelünkben lesz: magából a világból.

A játék egyedi megoldásokban nem fog szűkölködni, hiszen ki hallott már olyat, hogy a lámpánk tulajdonképpen csapda, mely elfogja a világítani képes foszforeszkáló rovarokat. De ez csak egyetlen volt a remek ötletek sorából, lesz még itt néhány, pl. a tetszőleges lövedéket felhasználó kézifegyver, melynek munícióját akár környezetünk növényzete is adhatja.

Mindezekből azt hiszem látszik, hogy miért is nem akadt eddig kiadója a játéknak. Ebben a stádiumban még nehéz eldönteni, hogy csupán csak csodabogarat tisztelhetünk az engine-ben és a game-ben, vagy a program éppenséggel hatalmas átütő siker lesz. Nem szeretnék elhamarkodott ítéletet tenni a játék felett, mindenesetre a játszható demo valószínűleg hamar eldöntené a kérdést.

Bear™

Theocracy krónika

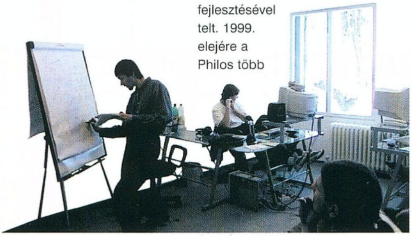
PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Philos laboratories

A Philos Labs 1997. januárjában kezdte meg a Theocracy fejlesztését 4 grafikussal és 3 programozóval. A demó verzió augusztusra készült el, és az atlantai E3-on mutatták be. A kezdemény azonnal felkeltette az Interactive Magic érdeklődését, és a cég szerződést kötött a Philosszal a játék kiadására. A nagyközönség először a 98-as E3-on találkozott a Theocracyval; a PC Gamer az „Age of Empires 2 killer" jelzővel illette.

Az év hátralévő része a cég és a játék fejlesztésével telt. 1999. elejére a Philos több mint 20 alkalmazottal működő, professzionális játékfejlesztő céggé változott, és a Theocracy legkarakteresebb elemei folyamatosan kialakultak. Mindezek után teljesen váratlanul érte a céget, amikor januárban az Interactive Magic anyagi gondjai miatt bezárta játékkiadó divízióját, így a Theocracy kiadását is törölte. Az új kiadót a Philos a Ubi Soft személyében találta meg, amely nem csupán a Theocracy, hanem a Philos további játékprojektjei iránt is érdeklődik.

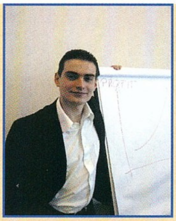
Bár a Theocracy az Interactive Magic felbomlásakor már kiadható állapotban volt, az azóta eltelt hónapokban a Philos folyamatosan továbbfejlesztette a játékot. Egyes változtatások, mint például számos grafikai elem lecserélése és az AI fejlesztése egyszerűen azt a célt szolgálták, hogy a játék ne maradjon le időközben megjelent vetélytársai – pl. az Age of Empires 2 – mellett. Más fejlesztések tovább emelték a játék színvonalát, például az új felhasználói felület lényegesen kezelhetőbbé tette a programot. A Theocracy megjelenése jelenleg 2000. februárjára várható.



Mint ismeretes, a Theocracy már eredetileg sem hagyományos mission-to-mission real-time stratégiai játéknak készült, és fejlesztése első fázisában is elütött az akkoriban a Red Alert és a Settlers által képviselt irányzatoktól. Míg az előbbi a harcra, az utóbbi a termelésre helyezi a hangsúlyt, a Theocracyban ezek az elemek egyenlő arányt képviselnek. A másik fő különbség, hogy míg az említett játékok mission-to-mission felépítésűek, azaz a játékos csak egymás után teljesítheti a küldetéseket, a Theocracy sajátos provinciális rendszert használ, ami teljes szabadságot ad a játékosnak gazdasági és katonai kérdésekben is – mintha valóban valamelyik világbirodalom feje volna. A játékosnak összesen 41 közép-amerikai provincia áll a rendelkezésére. Maga a játék világa az azték mitológiából táplálkozik, s nem a történelmet követi. Így hát a Theocracy seregeinek oszlopos tagjai a papok, akik összesen 30 különböző spellt ismernek, és a hősök, akik varázstárgyakat használhatnak a csatában. A játékmenetet néhol küldetések tarkítják, s ezekben gyakorta sárkányokkal, vérivó démonokkal, netán megszelídített jaguárokkal kell megküzdeni.

A játék 41 provinciájában a játékos teljes szabadsággal mozoghat. Különböző anyagokat szállíthat ide-oda, rabszolgáiból mesterembereket, katonákat, papokat képezhet, megtámadhatja szomszédait, de akár szövetségre is léphet velük. A különböző provinciák között egységeit úgy mozgathatja, mint például a Riskben. Ha pedig csatára kerül a sor, Red Alert módszerrel

irányíthatja egységeit, egyszerre akár ezret is! Természetesen a varázslatok és a formációk használatának lehetősége a csatákba is új színt visz. Noha a játék irányítása egyszerű, a kezdő játékost részletes helprendszer segíti. Emellett nyolc előre beállított scenario is rendelkezésére áll, amelyek amellett, hogy fokozatosan bevezetik a játékost az irányításba, és felkészítik a legkülönlegesebb helyzetekre, megismertetik vele a Theocracy misztikus világát is.

	Szücsy Peter (25) peti Art director	Szentirmay Gyula (26) Luppy, Birka Vezető programozó	 Vámosi Zsolt (25) vami Project manager	Tili László (25) Elf Design Director
Hol és mikor jönnek a legjobb játékötletek?	A hang mondja.	Az alapötletek általában akkor jönnek, amikor nincs mit csinálnom: elalvás előtt, dugóban vagy unalmas telefonbeszélgetés közben. A meglévő ötlet részletei viszont akkor jutnak legkönnyebben az eszembe, ha egy páran elvonulunk valami elhagyatott helyre, és több órán keresztül csak a játékról beszélgetünk.	Napi 2-3 óra fürdéssel kezdem a napot. Tele kád forró víz, és csak gondolkodom... Ez a kedvenc időtöltéseim egyike...	Nem meghatározható. Az ihlet bárhol és bármikor ránk törhet.
Melyik futó játék fejlesztésében vennél részt szívesen, ha tehetnéd?	Az egyik saját játékunkon. Titok, mi az, de király lesz.	Quake 4-végtelen :-)	Jagged Alliance következő része 3D-ben. Nagyon átgondolt játék, sok apró részlettel.	Warcraft III vagy StarCraft II.
Melyik játék volt a példaképed a fejlesztés alatt?	A THEOCRACY!:) Egyébként mint grafikusnak elsősorban a látványos játékok, főleg azok, amelyekben valami újítás is történt (pl. Neverhood).	Quake 1-3. Mivel a Theocracynak látszólag semmi köze a Quake-hez, ezért a válasz talán furcsának tűnik, de én a rugalmas és platformfüggetlen programozási koncepcióra gondoltam.	Civilization, WarCraft.	Irányíthatóságban a Civilization: Call to Power (véletlenül sem keverendő össze a most megjelent CivII: Test of Time-mal), kinézetben pedig az Age of Empires.
Melyik volt a legnehezebb pillanat a fejlesztés alatt?	Amikor 50 óra folyamatos munka után pattanások nőttek a hátsó felem és a székem közé.	A kiállítások előtti hajtások, de valamilyen furcsa perverzió miatt ezek a fejlesztés legjobb pillanatai is. Egy ilyen 30-40 órás Marathón alatt a játék annyit fejlődik, mint máskor egy fél hónap alatt.	Mindig, mikor a pénz elfogyott... :)	Az ECTS előtt, amikor készítettük a verziót. 4 napig nem aludtam, de megérte, mert sikere volt a kiállításon.
Mit tennél máshogy, ha újra kezdhetnéd a Theocracyt?	A jó csapat nehezen jött össze...	Mindent. :-)	Legalább háromszor annyi pénzzel kezdeném, kevesebbel soha.	Az egyetemi diplomámra nagyobb hangsúlyt fektetnék.
Milyen serkentővel bírtad ki néha a munkát?	Irány a cukrászda, és rendereltünk egy frémest.	Általában teát használok, mert jó teafőzővel az átlagos kávénál sokkal erősebb teát lehet főzni, és a hatása is tovább tart. Régebben Red Bullt ittunk, de miután összegyűlt egy monitordoboznyi flakon, elment a kedvünk tőle.	Ha a határidő közeledik - az cool. Akkor indul csak be minden.	Hogy-hogy milyennel?!? A munka serkent.
Mi az, ami a legjobban idegesített a fejlesztés alatt?	A homokóra!	A Windows. Ha az ember rendes, stabil operációs rendszert (pl.: Linux) szokik meg, akkor igencsak nehéz elviselni, hogy egyes programhibák az egész Windows összeomlásához vezetnek, és nemhogy azt nem tudom meg, hogy mit rontottam el, de még az egészet újra is kell bootolni.	Hogy a szüleim folyamatosan azt vágták a fejemhez: "Úgysem fog sikerülni kisfiam, menj vissza az egyetemre ..."	A bugok.
Mi volt az a játékban, amit a legtöbbször kellett újra elkészítened?	Minden pixel elsőre ott volt a képen, csak az RGB komponensekkel volt gond.	Nem nagyon volt olyan, hogy valamit kettőnél többször kellett volna megírnom, de ez inkább a szerencsén múlott.	Az üzleti tervet :)	A bug reportot.
Mi tudott a legjobban kikapcsolni a fejlesztés alatt?	Ha elment az áram.	Erre sajnos nem tudok olyan választ adni, amelyet szívesen látnék viszont nyomtatásban is. :-)	Minden leadás után a DHL futár távozása, kezében a Theocracy CD-vel...	A barátnőm & hellip.
Melyik volt az első számítógéped, és mivel játszottál először?	HT 1080Z és a játékokat én írtam. Akkor még tudtam programozni, de már elmúlt.	Az első gépem C64-es volt, de sajnos nem tudom, hogy mi volt az első játékom. Arra viszont emlékszem, hogy annyira fanatikus voltam, hogy az Int Karate+-t megfelelő másolóprogram hiányában saját programmal másoltam át, kb. 100 lemezcserével.	ZX Spectrum, de a Pirates! volt az a játék, amelyikért bent töltöttem az összes délutánt a suli gépteremben a C64-esen.	ZX Spectrum. Első játékom az "Arnhem" c. stratégiai játék volt.
Mint felhasználó, hogyan viszonyulsz a stratégiai játékokhoz és a Theocracyhoz?	Mondhat az ember rosszat a saját "gyerekéről"?	Nem tudok felhasználóként viszonyulni a Theocracyhoz. :-) Annyira régen írjuk, hogy már csak a programot látom benne, és nem a játékot. Ha megjelenik, biztos végigjátszom, de előtte várok fél évet, hogy elfelejtsem.	Nagyon szeretem a stratégiai játékokat, főleg a gazdasági részen (termelés) vagyok erős játékos. Theocracy... hmm... minden olyan benne van, amit más játékokból hiányoltam: több ezer egység irányítása, valós diplomácia, részletes gazdaság.	Rulez! Néha nagy multiplayer ütközetekben mérjük össze erőinket a cégnél. Mostanában a StarCraftot és az AoEII-őt nyúzzuk.

Opposing Force

- Mi a neve és rangja, katona?! – Üvöltötte az arcomba a kiképzőtiszt.

– Uram! Shepard Tizedes. Uram!

– Shepard, hm? Na húzza ki azonnal a hátsóját a kiképzőpályára, és jelentkezzen a feljebbvalójánál! Mire vár még?! Mozgás!

Ezt sem kellett kétszer mondani, már javában lefelé tartottam a lépcsőn, de még mindig hallottam az őrmester utolsó szavait. Odalent kötélmászással és hasonló nyalánkságokkal fűszerezett fárasztó kiképzés várt rám. Itt aztán nem kímélnek minket, de hát végül is katona vagyok a különleges erőknél, vagy mi a szösz? Szinte pillanatok alatt aludtam el a takarodót fújás után.

Fogalmam sem volt, hogy mennyi lehetett az idő, de az biztos, hogy reggel még korántsem volt. Mindenkit kiugrasztottak az ágyából, sejtettük, hogy ez most nem gyakorlat. Gépre raktak minket, és hamarosan már úton is voltunk valahová, az arizonai sivatag közepén.

– Shepard! Téged is látni! Nem tudod, hogy mi a bánat folyik itt? – Ébresztettek fel haverjaim.

– Hova megyünk? Arról fogalmam sincs. Nekem is csak annyit kötöttek az orromra, hogy a feladatunk kutatás és mentés lesz. Többet én sem tudok.

- Áh. – Legyintett a szemben ülő srác – *Már megint valami pátyolgatás-meló! Tudod…*

– Talán valami gondja van, katona?! – Vágott közbe az eligazító tiszt a beszélgetésünkbe. – *Mindent idejében meg fognak tudni, világos?*

Már nem is nagyon emlékszem, hogy mikor lettem figyelmes a mellettünk elhúzó két furcsa repülő tárgyra. Csak arra emlékszem kristálytisztán, hogy mindenütt pánik és félelem uralkodott. A mellettünk haladó gépek lángolva hullottak alá, pár pillanat elteltével mi is zuhantunk a föld felé. Ez nem lehet igaz, mi a pokol folyik itt? Kik lőnek ránk?

WELCOME TO BLACK MESA

Úgy látom, az életmentő próbálkozásaim sikeresek voltak. Sajnos ezt a társának már nem mondhatom el.

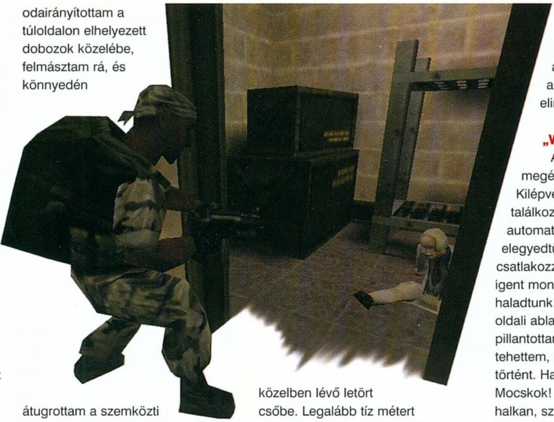
A hang egy orvosi ruhában lévő Einstein pofától jött, akinek alakja lassan kezdett körvonalazódni előttem. Körülöttem katonák holttestei hevertek, az emlékeim lassan elkezdtek visszatérni. Megtudtam, hogy a repülőgépünk lezuhant, és csak páran éltük túl a megérkezést a Black Mesa kutatóállomásra. Legalább most már tudom, hogy hol vagyok.

A doki tanácsa nyilvánvalónak tűnt számomra: mielőbb találnom kell valahol valami rádiót, és segítséget kell kérnem. Nem késlekedtem, kitántorogtam a szobából, és elindultam megkeresni a felszerelésem. Nem messze az egyik asztalon megtaláltam a mellényem, amelynek pajzsgenerátora teljesen le volt merülve.

- Nézze! Ezek a lények a teljes idegrendszert az uralmuk alá hajtják. Birtokba veszik hordozójuk egész testét. Látja? El tudja képzelni, mi lesz a mutáció következő fázisa? – szólított le egy újabb fehér köpenyes alak.

Testek hevertek szanaszét a szobában. Arcukra valami furcsa lény tapadt, bizarrnak tűnt az egész. Mi folyik itt? Mik ezek az izék? Hideg futott végig a hátamon, miközben felcsatoltam mellényem, és csak a menekülésre tudtam gondolni. Kirohantam, és nem sokkal ezután találkoztam az egyik biztonsági őrrel. Tovább engedett, feltéve, hogy küldök erősítést, és nem feledkezek meg róluk. Ahogy kifelé rohantam, belebotlottam a földön heverő csőkulcsba. Jól jöhet még – gondoltam –, úgyis a gépben maradt minden fegyverem. Felkaptam, s óvatosan eloldalaztam egy valószínűleg még áram alatt lévő vezeték mellett. Újabb szobába jutottam, ahol lézerek keresztezték a lépcsőn való előrehaladásomat. Gyorsan széttörtem frissen szerzett szerszámommal az egyik tükröt, és máris pucoltam fel a lépcsőn. Hirtelen valami megmozdult a sötétben. Csakis gyors reflexeimnek köszönhettem az életem. Odébb ugrottam, és már ütöttem is. Újabb, az arcomnak támadó furcsa lények ugrottak elő a sötétből, de szerencsémre egynek sem sikerült megérintenie. Hirtelen friss levegő csapta meg az orrom, sziklás részre értem ki, ahol a jobb oldalon végigugrálva könnyen elértem a szemközti oldalt. Itt újabb idegent találtam, holtan. Hátából kés állt ki, amelyet kihúztam, és elraktam. Innen vastag csöveken kellett leereszkednem gépem roncsaihoz, amelynek nem mertem a közelébe menni. Keresztül-kasul elektromos kisülések pattogtak rajta, nem csoda, hiszen beleszánkózott az elektromos kerítésbe. Valahogy ki kellett

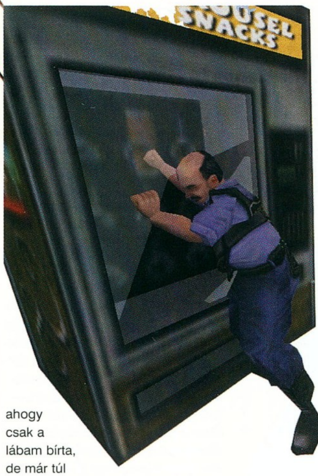
kapcsolnom azt. Így hát tovább rohantam jobbra, egyenesen át az alagúton, ahol megtaláltam az áramellátó működtetőjét. Kikapcsoltam a rendszert, és felvettem az őr fegyverét, aki bolond fejjel megmarkolta kerítést. Égett hús szaga terjengett a levegőben. Szerencsétlen fickó…
Visszafutottam a géphez, most már könnyedén elsétáltam a kerítés mellett. Itt végre találtam rádiót. Jelentettem a helyzetem, és hamarosan megtudtam, hogy visszavonulást fújtunk. A feladat tehát egyszerű, mindenki azonnal szedje össze megmaradt embereit, és valahogy jusson el a szállítóig. Talán még időben odaérhetek, ha sietek – gondoltam. Leugrottam a balra található létrán, és felvettem az egyik katona holtteste mellett heverő puskát. Mindössze nyolc töltény volt benne, de gondoltam, egyelőre ez is megteszi, ha netán megint idegenekbe botlanék. Profi kiképzésemnek köszönhetően átverekedtem magam pár mumuson, s újabb, nagyobb terembe érkeztem. Hirtelen robbanások sorozata rázta meg a környéket, az egyik vastagabb cső ledőlt, a remegő talaj kibillentett az egyensúlyomból. Feltápászkodtam, de az igazi gond még csak most kezdődött. Óriási hangzavar vett körül, rájöttem, hogy csapdába kerültem. Mérgező sav kezdte elárasztani a szobát, de rövidke kényszervárakozás után egy palló pont elém csapódott, így azon felmászva sikerült túlélnem ezt a halálos helyzetet. Szerencsémre valaki kinyitotta a fenti ajtót, nem haboztam átrohanni rajta. Raktárhelyiségbe jutottam, ahol az imént látott savból jókora mennyiség terült el a földön.



Óvatosan átugrottam felette, de ahhoz, hogy a szemközti ajtót kinyissam, már szükségem volt a felettem lengedező teherszállítóra. A közelben lévő kar segítségével odairányítottam a túloldalon elhelyezett dobozok közelébe, felmásztam rá, és könnyedén átugrottam a szemközti ajtóműködtető kapcsolóhoz. Zihálva kapkodtam a levegőt, de nem állhattam meg pihenni: tudtam, hogyha itt maradok, nekem lőttek. Így hát rohantam mindaddig, amíg el nem értem a személyszállító vasútrendszert. Sajnos leomlott kijárat fogadott, de nem aggódtam, és a víz útját követve beugrottam a közelben lévő letört csőbe. Legalább tíz métert zuhantam az áradattal együtt a tározóba, amelyből jobbra kievickélve felkapaszkodtam a közeli létrán. Hirtelen sziréna hangja ütötte meg a fülem, észrevettem, hogy rakodó gép dolgozik alattam. Sajnos a munkagép elakadt pár dobozban, és a biztonsági rendszer miatt én sem tudtam továbbhaladni. Megragadtam a nemrég szerzett kézigránátomat, és segítségével megtisztítottam az utat. Így hamarjában sikerült leereszkednem, és rövid akrobatikus doboz-ugrálgatás után leengedhettem a környéken terjengő mérgező anyagot a lefolyóba. Végre megtaláltam a függővasutat, de beszállni nem tudtam, olyan messze lebegett a talaj szélétől. Odatoltam a közelben álló kocsit, és a tetején lévő palló segítségével beugrottam a szerelvénybe. Az ajtó automatikusan bezárult, elindultam a felszín felé.

„WE ARE PULLING OUT"

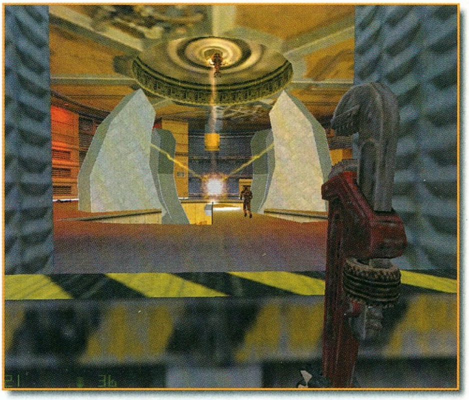
A szállító hamarosan megérkezett, velem együtt. Kilépve igen megtermett őrrel találkoztam, aki éppen cukor-automatát fosztogatott. Beszédbe elegyedtünk, és megkértem, csatlakozzon hozzám. Örömmel igent mondott, és vállvetve tovább haladtunk. A lépcsőn felérve a jobb oldali ablakon át két embert pillantottam meg. Semmit sem tehettem, minden olyan gyorsan történt. Haláluk elkerülhetetlen volt. Mocskok! – jegyezte meg társam halkan, szipogva, majd kinyitotta a biztonsági ajtót, amely mögött lőszert vettem magamhoz. Ezután elbúcsúztunk egymástól remélve, hogy még találkozunk. Gyorsan felpattantam a közeli liftre, de már nem tudtam segíteni azon a fent harcoló katonán, akire három idegen vetette rá magát. Fegyverét felkapva végeztem mindegyikkel. A közeli H.E.V. gép tetejéről felkapaszkodtam a szellőzőrácsba, s onnan kúsztam tovább. Itt végre megtaláltam a többieket, de már nem volt túl sok időm hátra. A légi csapás közeledik, mindenkinek gépre kellett szállnia. Siettemben még hallottam, amint az egyik katona valami Freeman nevű fickóról faggatja valamelyik szerencsétlen kutatót. Rohantam,



ahogy csak a lábam bírta, de már túl késő volt. Az ajtó az orrom előtt zárult be. Ordítottam, de ettől még nem nyílt ki. Hirtelen furcsa zajra lettem figyelmes a hátam mögül. A fal leomlott, s miután végeztem a felbukkanó szörnyeteggel, arra folytathattam az utam. Szellőzőalagutakon másztam végig, egészen addig, amíg az álmennyezettel együtt vízbe nem csapódtam. Enyhe áramütést éreztem, s tudtam, gyorsan ki kell onnan kászálódnom. Újra felkapaszkodtam, és óvatos léptekkel továbbhaladtam egészen a ventilátor-rendszerekig. Minden lépésemre vigyáznom kellett, az izzadság patakokban folyt rólam. Tűzcsóvák húztak el az orrom előtt, de pár ügyes ugrással sikerült továbbhaladnom célom, a felszín felé. Újabb forró terem következett, amelyet elhagyva komoly tűzharcba keveredtem pár mutáns lénnyel. Úgy tűnt, zsákutcába jutottam, de a közelben heverő robbanószer feliratú dobozok már világosan mutatták nekem az utat. Az egyik ládát betoltam a mellettem lévő teszt-sínre, s a fenti gomb megnyomásával tűzbe borítottam. A hatalmas detonáció kirobbantotta a talajt – amire számítottam –, így lekúszhattam a tátongó mélységbe. Rengeteg arctámadó ugrott felém, szerencsétlenségükre én voltam a gyorsabb. Innen újabb szellőzőn keresztül bejutottam a kutató állomás irodai részlegeibe. A látvány itt is borzalmas volt, mindenütt romok és holttestek hevertek. A lift már nem működött, de az aknaajtó nyitva volt. Felpillantottam, s tudtam, az lesz a helyes út. Azt gondoltam, hogy a lejjebb lévő szinten majd ki tudom kapcsolni az áramot, hogy felmászhassak a lift leszakadt vezetékén. Így is tettem, de előbb magamhoz vettem pár új fegyvert tudván, mindenre szükségem lehet. Visszamentem a liftakna tetejére, és halált megvető bátorsággal ráugrottam az életet jelentő kötélre. Felmásztam, s egy ügyes ugrással máris a felső emeleten voltam. Zárt ajtó fogadott a folyosó végén, de a közelben talált doboz segítségével be tudtam mászni a szellőzőbe, így meg tudtam kerülni. Újabb akadályba ütköztem: eltorlaszolt folyosó állta utamat. A tetején talán átmászhatok – gondoltam –, de szükségem lesz az előző dobozra. Odatoltam, majd segítségével átküzdöttem magam a bútorokból összetákolt falon. Sem előre, sem jobbra nem tudtam továbbmenni, s a baloldali szellőző ismét magasnak bizonyult: nem értem el. A barikádon a fémládát nem tudtam átemelni, így hát elegánsan kirobbantottam a jobboldali szobát. Most már könnyedén folytathattam utamat, igaz, megint csak patkány módjára, szellőzőkben kuporogva. Ekkor hirtelen társaim hangjai ütötték meg a fülemet, amelyeket követve, majd egy kötélen felkapaszkodva újabb szobába jutottam. Az itt talált rádión figyelmeztettek, álljak odébb, átrobbantják a falat. Miután az örömteli találkozás megtörtént, már hárman folytattuk utunkat. A szobában lévő liftajtó nem működött, de ez társamnak nem jelentett gondot. Az ajtót lángvágóval kivágta, beszálltunk, és a liftben folytattuk utunkat.

FRIENDLY FIRE

Amint a liftajtó kitárult, mindenhonnan szörnyek ugrottak a nyakunkba. Fegyverropogás, ijesztő hörgések, aztán csend lett. Felrohantunk a lépcsőn, egyenesen a kijárat tábla irányába. Jobb oldalamon vetítőszobát pillantottam meg, berontottunk, és végeztünk az ott talált idegenekkel. Vadászgép húzott el a fejünk felett, és bomba csapódott az épületnek annak a részébe, ahol épp álltunk. Mellettem az ajtó kiszakadt, s arra gondoltam, talán kijuthatunk a felszínre, ha követjük robbanás által okozott károkat. Így is tettünk, de sajnos társaim lemaradtak s már csak borzalmas halálsikolyukra emlékszem. Nem sokkal ezután nagyobb terembe értem, ahol körös-körül elektromosság cikázott a leszakadt vezetékekben. Továbbjutásomat az az apró tény gátolta, hogy előttem a padló leszakadt. Lemászni nem tudtam, így mérgemben lövöldözni kezdtem. Dühömben eltaláltam a terem közepén lévő oszlopot. Robbanás rázta meg a szobát, a fények kialudtak. Most már szabadon



Olyan játék kiegészítőjéről kell most írnom, amelyet szerintem mindenki ismer. Őszintén mondhatom, hogy a Half Life mérföldkő volt a first-person-shooterek világában. Fejlett mesterséges intelligenciájával, izgalmas történetével és nem utolsó sorban szemet gyönyörködtető grafikájával mindenkit levett a lábáról. Megjelenése óta eltelt egy év, s íme napvilágot látott hozzá az első hivatalos kiegészítő, az Opposing Force.

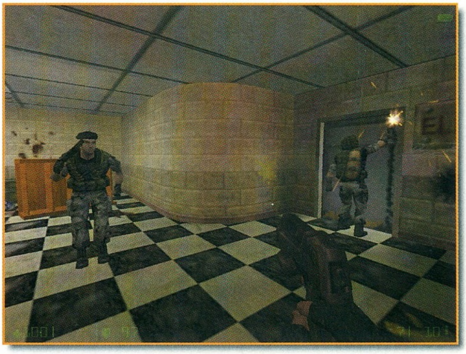
A történet párhuzamosan fut az első résszel, ugyanazon esemény miatt vagyunk gondban: idegen lények lepték el a Black Mesa kutatóállomást. Most viszont a különleges alakulat katonájaként kell felvennünk a harcot és valahogy kikeverednünk a bajokból. Megfigyelhetjük saját magunkat, ahogy – Freemant alakítva - beugrunk az idegen világba átvezető energiagömbbe, hallhatjuk ugyanazokat a rádióbeszélgetéseket. Persze a készítők arra figyeltek, hogy szinte soha ne keveredjünk ugyanazokra a helyekre, mint ahol az előző részben játszhattunk. Új pályák, fegyverek és szörnyek kerültek az Opposing Force-ba. Például a kedvencem az óriási M-60-as gépágyú volt, amellyel – mondanom sem kell – könnyedén átnevelhettem a szerencsétlen idegeneket. Ezen kívül ott volt még a távcsöves puska, vagy akár a lézerirányzékkal felszerelt pisztoly, hogy csak párat említsek a bőséges kínálatból. Gondolom, közületek sokakat két dolog érdekel a legjobban: hogy futtatásához szükség van-e az első részhez, és hogy a történet milyen hosszú. Az első kérdésre a válasz igen, a másodikra pedig az, hogy nem kell aggódni, éppen elég hosszú. Ugyan nem annyira, mint az előző rész, de szerintem így lett az egész a lehető a legjobb, legkerekebb.

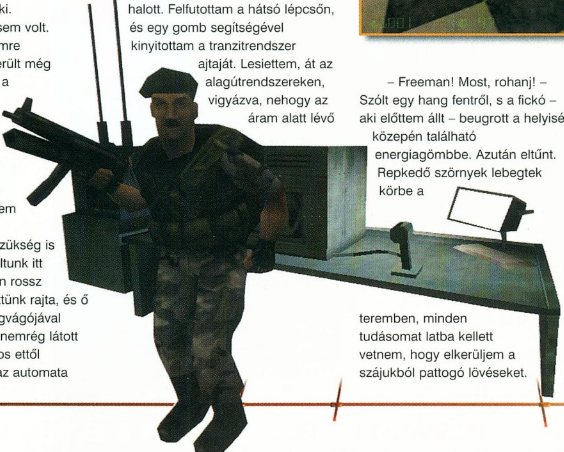
Az idei év legjobb kiegészítője, egyszerűen senkinek sem szabad kihagynia. Ha a Half-Life nincs meg, szerezz egyet, és próbáld ki. Ha végigjátszottad, tedd fel az OF-ot, és játszd végig azt is. Hasonló élmény lesz, mintha Chipset rágcsálnál: ha elkezded, nem fogod tudni abbahagyni.

megérinthettem a lelógó vezetékeket, segítségükkel átmásztam a túloldalra. Már nem jártam túl messze a felszíntől, hamarjában ki is értem pár leomlott törmeléken keresztül a szabadba. Itt találkoztam először a dokival, aki szívesen csatlakozott hozzám. Szomorú tényként megemlítette, hogy át kell mennünk a mögötte lévő biztonsági ajtón, amelynek kinyitása pedig nem lesz egyszerű feladat. Balra bemásztam a szellőzőbe, s ekkor megláttam a fekete ruhásokat. Nem sejtettem, hogy mit keresnek itt, nekünk erről nem szólt senki. Tisztogatásról szó sem volt. Szerencsétlenségemre észrevettek, de sikerült még időben kimásznom a szellőzőből, és kemény tűzharcba keveredtem velük. Miután végeztem könyörtelen kötelességemmel – megvédtem az életem –, a bal oldali ajtón behívtam a dokit. Szükség is volt rá, ugyanis találtunk itt még valakit, aki igen rossz bőrben volt. Segítettünk rajta, és ő viszonozta ezt. Lángvágójával kinyitotta nekünk a nemrég látott lezárt ajtót, de sajnos ettől működésbe lépett az automata gépágyú, amely végzett mindkét társammal. Tisztán láttam, hogy a fekete ruhások nem lesznek a barátaim. Pár lépés múlva ismét összevetődtem két nehézgépfegyvert cipelő cimborámmal, akik megjegyezték, hogy az egész bázis tele van fekete ruhásokkal. Már csak ez hiányzott – gondoltam –, és kiegészítettem egyke társaságomat. A következő teremben szükség is volt minden erőnkre és ügyességünkre: ránk lőttek. Körös-körül fegyverek sortüzét s testek földre puffanását hallottam. Tudtam, itt már mindenki halott. Felfutottam a hátsó lépcsőn, és egy gomb segítségével kinyitottam a tranzitrendszer ajtaját. Lesiettem, át az alagútrendszereken, vigyázva, nehogy az áram alatt lévő sínekhez érjek. Itt lent belebotlottam pár nem kívánatos egyénbe, és komoly sebesüléseket szereztem. A közelben talált hordozható P.C.V.-vel feltöltöttem mellényem energiáját, s lassan tovább bicegtem. Újabb leomlott szoba állta utamat, ahol a keresztbe leszakadt betongerenda – és a közeli doboz – segítségével feljuthattam a szellőzőcsatornákhoz. Arra folytattam küldetésemet.

WE ARE NOT ALONE

Izgalmas jelentet fogadott, miután kinyitottam az utamat álló zsilipet.

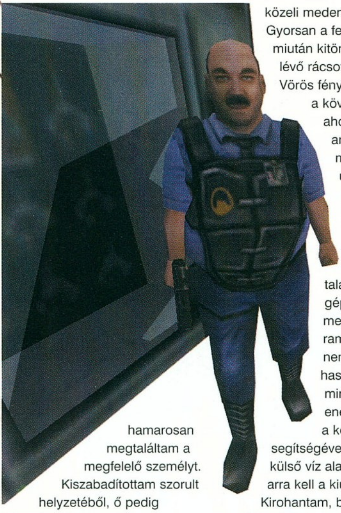




– Freeman! Most, rohanj! – Szólt egy hang fentről, s a fickó – aki előttem állt – beugrott a helyiség közepén található energiagömbbe. Azután eltűnt. Repkedő szörnyek lebegtek körbe a teremben, minden tudásomat latba kellett vetnem, hogy elkerüljem a szájukból pattogó lövéseket. Felugrottam a terem túloldalán ledőlt daru-szerű tárgyra, amelynek végére másztam, s – követve Freeman példáját – én is beléptem a szemközti „eltüntetős” gömbbe. Tudtam, hogy nincs más esélyem. Idegen világba kerültem, hamar rájöttem, hogy amin keresztülléptem, valamiféle teleport lehetett. Így hát keresnem kell másikat, amelynek segítségével visszajuthatok. Talán száz méterre a fejem fölött megpillantottam egy hasonlót, már csak el kellett, hogy jussak odáig. Lebegő sziklaszigeteken ugráltam fel, óvatosan, nehogy nekicsapódjak valamelyiknek. A földi gravitációnál az itteni szerencsémre jóval kisebb volt. Amikor feljutottam, levetettem magam egyenesen a teleport közepébe. Az ugrás sikerült.

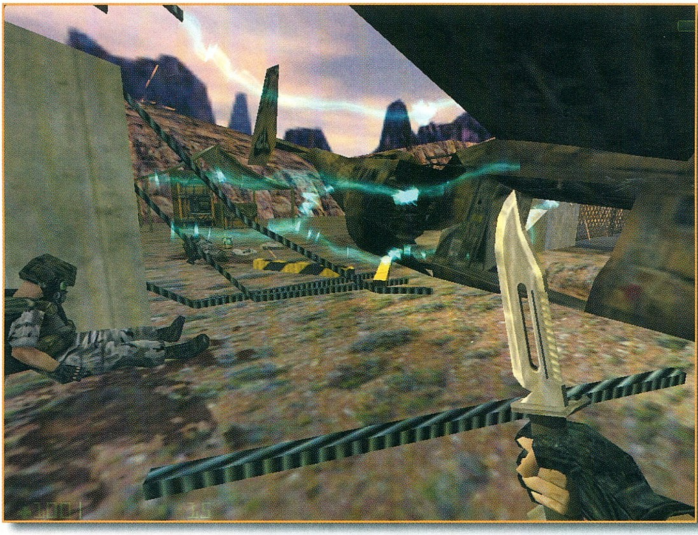
CRUSH DEPTH

Örömmel vettem észre, hogy jó helyre kerültem, valószínűleg visszajutottam a bázisra. Nem sokat tétováztam, elindultam balra. Nem jutottam túl messzire, mert zárt ajtó állta el az utamat. Retinavizsgáló volt elhelyezve mellette, sejtettem, hogy szükségem lesz valakire, aki kinyitja nekem. Visszamentem, és



hamarosan megtaláltam a megfelelő személyt. Kiszabadítottam szorult helyzetéből, ő pedig készséggel átengedett az ellenőrzésen. Újabb zárt ajtó fogadott, de a bal oldalon, az összetört akváriumban megtaláltam azt a sötét, zegzugos helyet, ahonnan könnyedén továbbhaladhattam. Igaz, már megint a szellőzőkön át. Nagyot kellett ugranom, hogy lejuthassak a következő kísérleti szobába. Egy berendezés állt a közepén, amelybe – más lehetőség nem lévén – besétáltam, és megnyomtam az ott talált gombot. A gép hangos lármával beindult, és elteleportált a közeli medence közepére. Gyorsan a felszínre úsztam, s miután kitörtem a fejem fölött lévő rácsot, kifújtam magam. Vörös fények kísérték utamat a következő folyosóig, ahol rengeteg arctámadó és azok mutáns áldozatai ugrottak a nyakamba. Mondanom sem kell, nem volt szerencséjük. Kicsit odébb találtam egy orvosi gépet, de meglehetősen ramatyul nézett ki, nem mertem használni. Nem úgy, mint a mellette lévő energiatöltőt. Lejjebb, a közelben talált csap segítségével kinyitottam a külső víz alatti rácsot. Tudtam, arra kell a kiutat keresnem.

Kirohantam, becsobbantam a vízbe, átúsztam a rácson, majd a zsilipekkel kiengedtem magam. A következő terem is izzasztó volt: ha nem akartam áramütést szenvedni, valamit ki kellett találnom. Lelőttem a szemközti kapcsolótáblát, így áramtalanítottam a helyiséget. Szuper – gondoltam –, de nem jutott túl sok időm az örvendezésre. Majdnem két méter magas idegen lény rontott rám, amint átléptem a küszöböt. Én voltam gyorsabb, hiába volt a szörny minden szívóssága, könnyedén végeztem vele. Elektromos fegyverét felvettem, hiszen neki már úgysem lesz rá szüksége. Hosszú üvegfolyosó kísérte tovább utamat, ahol óriási, bálnaszerű lények úszkáltak körülöttem. Még sosem láttam ehhez foghatót. Valószínűleg kísérleti egyedek voltak, akiket itt tenyésztettek ki. Igazából a válasz nem is érdekelt, csak az, hogy élve kikerüljek innen. Nem sokkal ezután rövid utazást ejtettem – ismét – az idegen világba, s onnan vissza. Egyenesen nem tudtam továbbmenni – az újabb zárt ajtó miatt –, így hát lent kiúsztam egyenesen a halak közé. Óvatosan felfelé vettem az irányt, ahonnan elértem a csatornarendszert.



A következő számban folytatjuk...

Chris

92%

3DFX D3D

Sierra / www.sierrastudios.com
Gearbox / www.gearboxsoftware.com
Pentium 133 / 24 MB RAM / 120 MB HDD

88%
87%
93%

Magyar nyelvű kézikönyvvel
SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
Egy igazi Fantasy-játék stratégiai és szerepjáték elemekkel.
Irányítsd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentésért vívott csatában !
Titkos orosz katonai kísérletek...
Valami nem úgy sikerül, ahogyan tervezték...
Egy egész város elpusztul...
GORKY 17
Kaland és stratégia 3D-ben
egy lehetséges jövő lehetséges mutánsai ellen...
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM !!!
Minden Kedves Ügyfelünknek és Vásárlónknak
Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és
Eredményekben, Szoftverekben Gazdag,
Boldog Új Évet Kívánunk !
GOLD GAMES 3
14.995,-
JAGGED ALLIANCE 2
9.995
magyar nyelvű kézikönyvvel
- Earth 2140 2.995,-
- Jack Orlando 1.995,-
- Get Medieval 4.995,-
- Vészhelyzet 2.995,-
- Shogo M.A.D. 4.995,-
- RoboRumble 2.995,-
- Rage of Mages 4.995,-
VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !
TRAVELBOX - Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu
AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

Revenant

Didergető, ám napsugaras reggel volt. A város kusza forgatagában néhány pillanatra megpihenve a látvány magával ragadott, a fagyos, téli szél zászlókat csapkodott tépve, húzva, vonva, s a vászon, megadva magát az elemeknek, csak lobogott egyre… mint a harcos lelke, mely nyughatatlan, s ha hívja a csata, a kaland lágy fuvallata, képtelen ellenállni, lobogni kezd, megadva magát sorsának, hagyva, hogy magával sodorja a lelkében lassan viharrá erősödő fuvallat…

Locke D'Averam is harcos, lelke mélyén izzó parázsként lüktet a kalandvágy, mely lázadva ugyan, de fellobban, mikor a poklok kínjának mélyéből megidézik, hogy segítsen, keresse meg egy ismeretlen birodalom lordjának lányát. Emlékek nélkül, fájdalommal telve érkezik, hogy megtalálja az utat, a választ…

Sajnos meglehetősen szűk tér jutott az Eidos legújabb sikerprogramjának leírására, ezért nincs lehetőség kitérni minden részletre. Szerencsére a program kezelése végtelenül egyszerű, talán a zsákod mélyén lapuló bugyrokban lehet kicsit elveszni, de az sem vészes. Ezért csak a legfontosabbakat írom le, továbbá azokat az információkat és tapasztalatokat, melyeket a kézikönyvben nem találhattok meg. Mindenkinek ajánlom a Revenant hivatalos honlapját, mert az Eidos igen dicséretes módon, folyamatosan gondoskodik a programhoz kapcsolódó hírek áramlásáról.

A SZINTLÉPÉS REJTELMEI

Természetesen van néhány alapvető elem, melyről muszáj pár szót ejtenem, mert szokatlanok. Karaktered a csaták során minden egyes szörny legyőzése után tapasztalati pontokat kap, mint máskor. Ám szintlépésekkor az általad előzetesen (pici kereszttel) beállított tulajdonságok automatikusan nőnek, tizenötös szintig kettő, azután már csak egy. Mivel a páncélok és fegyverek használatában a támadó és a testi erő az elsődleges, ezeket fejleszd, valamint a mágiára is érdemes odafigyelni.

Ha már a szintlépéseknél tartunk, megemlíteném, hogy Locke teste nem emlékszik a harcművészet finom mozdulataira, ezért időről időre fel kell keresnie Misthavenben Jong mestert, aki újabb és újabb fogásokat, csapásokat, ütéseket, s ezek kombinációit tanítja meg neki, egyre ámulva tanítványa tehetségén. Ezt ne feledd, igazán szemgyönyörködtető, s hasznos is. Kétségtelen, hogy ilyen látványos mozgáskultúrát akció-rpg-ben még nem láttunk. Wow!

MÁGIA

A Revenantban a mágia igen fontos szerepet kap, és a harcművészetbeli tudás gyarapítása mellett feltétlenül érdemes ezt is fejleszteni. Bevallom, nem szeretem, ha harcos karakter varázsol, ezért eleinte idegenkedtem a használatától. Csakhogy Locke nem átlagos harcos, benne különös erő lakozik, s lénye lassan meggyőzött arról, hogy a bűvös hatalmaknak természetében és lelkében van helyük. Amint elkezdtem átgondoltan használni a varázslatokat, kicsit megváltozott minden, valahogy „gömbölyűbb" lett.

A Revenantban a mágiához talizmánokra van szükség. Ezeket általában eldugott helyeken, ládákban találhatod meg. A varázslatok „receptjeit" pedig ősi, hasonlóan nehezen fellelhető tekercsek rejtik. Ha már tudod, miből mit, akkor a megfelelő ablakban egyszerűen össze kell állítani, majd varázsolni. Ha a bűvige sikerült, bekerül a listába, ahonnan bármikor használhatod, vagy a leghasznosabbakat memorizálhatod is a gyorsan elérhetők közé.

Következzenek hát a varázslatok, kiegészítve a kézikönyv itt-ott hézagos információit.

ELSŐ SZINT

Fire Flash (moon + sky)

Mannaköltség: 26

A játék kezdetén a legjobb, tűzalapú támadó varázslat.

Nourish (life)

Mannaköltség: 34

A kalandozásaid során rengeteg élelmet fogsz találni, s ezek elfogyasztása növeli életerődet. Előfordulhat azonban, hogy kifogysz a készletekből, ilyenkor jön jól a nourish, amely fogyasztható étellé materializálja a mannát. Vigyázat, gyorsan kapd fel „művedet", mert eltűnik!

Might (soul)

Mannaköltség: 26

Korlátozott, de viszonylag hosszú ideig megnöveli az erődet, így a siker biztosabb. Részemről azt ajánlom, folyamatosan legyen aktív, amíg a magasabb szinteken nem lesz jobb, hasonló funkciójú varázslat.

Fist Mastery (life + soul)

Mannaköltség: 41

Ideiglenesen négyes szintre növeli a pusztakezes harci képességedet.

Cure Poison (life + sky)

Mannaköltség: 21

Méregtelenítő varázslat, mely számos esetben mentette meg az életemet, hisz rengeteg pók támadott meg. Különösen ajánlott az Arakna sziget meglátogatása előtt memorizálni.

Poison (moon)

Mannaköltség: 34

Szinte soha nem használtam, csaknem értelmetlen, mert a méreg rendkívül lassan sebzi az ellenfeledet, ezért ugyanezért a mannaköltségért sokkal egyszerűbb odaküldeni a tüzes üdvözletet. :)

MÁSODIK SZINT

Meteor storm (earth + sky)

Mannaköltség: 56

Minden látótávolságodban lévő szörnyet sebző tűzeső. Fincsi, próbáld ki, érdemes!

Quick sand (earth + ocean)

Mannaköltség: 75

Részemről inkább a fire flash-t használtam, mint ezt a támadó varázslatot (főleg a sebzés-manna arány miatt). A választás mindenkinek adott.

Regeneration (life + earth)

Mannaköltség: 113

Locke lassan, folyamatosan gyógyul, amíg ez a varázslat aktív. Eleinte hasznos lehet, de szerencsére találsz majd olyan varázstárgyat, mely ugyanezt teszi (band of regeneration), s amint felvetted, a regeneráció aktiválása felesleges, mert hatása nem hatványozódik.

Dexterity (soul + star)

Mannaköltség: 56

Főleg akkor érdemes használni, ha a blokkolás a csatában nagy hangsúlyt kap. Ugyanis ez a varázslat ideiglenesen ennek hatékonyságát növeli.

Anti – Magic (star + sky)

Mannaköltség: 56

Általam sosem használt varázslat, mellyel csökkentheted a téged érő mágikus támadások sebzését.

Swift Strike (ocean + moon)

Mannaköltség: 64

Rövid időre, de annál brutálisabban megnöveli az életerőt (stamina).

HARMADIK SZINT

Tornado (earth + star + sky)

Mannaköltség: 79

Hatékony és csodaszép támadó varázslat. Az ellenfeleid is előszeretettel „forgatják". Gyorsan és nagyot sebez, átmegy a rácsokon is, csak az irányításával vannak gondok (pontosabban azzal, hogy ezt nem lehet), mert a mozgékony szörnyek ügyesen kitérhetnek előle.

Swamp pit (ocean + life + earth)

Mannaköltség: 105

Ha engem kérdezel, semmi értelme használni, a tornado és a quick sand is ezerszer jobb.

Stone skin (moon + earth)

Mannaköltség: 126

Viszonylag hosszú ideig hat, növeli az AC-t. Multiplayer játékban, varázsló karakternek esetleg érdemes aktiválni, különben nincs rá szükség.

Speed (soul + life + star)

Mannaköltség: 79

Gyorsító varázslat, funkcióját nem nehéz kitalálni, hasznos támadáskor és meneküléskor is...

Physical Paralysis (life + moon + soul)

Mannaköltség: 79

Az egyik kedvencem. Szerencsére hatásának csak nagyon kevesen tudnak ellenállni, ezért segítségével a leghatalmasabb szörnyeket is egyetlen karcolás nélkül elpusztíthatod, hiszen azok bénultan, tehetetlenül tűrik majd csapásaidat.

Shadow Fist (star + moon)

Mannaköltség: 126

A pusztakezes harc szintjét ideiglenesen nyolcra emeli fel. Erre igazán csak az ogrokk táborban, Baez ellen lesz szükség, soha többet.

NEGYEDIK SZINT

Lightning Bolt (sun + sky)

Mannaköltség: 101

Nagyszerű támadó varázslat, használd bátran. Főleg a tűzmágiának ellenálló szörnyekkel szemben értékes.

Fire Wind (sun + soul + star)

Mannaköltség: 135

Minden látótávolságodban lévő szörnyet megcsapó tűzvihar. Az egyes lényekre jutó sebzése nem ér fel a közvetlen támadással, ezért akkor érdemes használni, ha tömeges rohamba lendülnek ellened. Nem gazdaságos varázslat, viszont szép. :)

Heal (life + soul + sun)

Mannaköltség: 135

Csodálatos gyógyító varázslat, amint tudod használni, nem lesz szükséged többé életerőt adó italokra (meglehet, eddig sem volt). Csupán arra ügyelj, hogy mindig elegendő manna álljon rendelkezésedre.

Charm (star + sun)

Mannaköltség: 101

Úgy látszik, minden szintre jut legalább egy értelmetlen varázslat. A negyediken ez az, hiszen az, hogy öttel növeli a szerencsédet, nem sokat ér a többi, karakteredet tápoló lehetőség mellett. Felejtős.

Teleport (ocean + sky + star)

Mannaköltség: 81

Ez a varázslat közeli, véletlenszerű helyre teleportálja karakteredet, így váratlan támadást, esetleg gyors menekülést tesz lehetővé. De sajnos túl közel kerülsz ellenfeleidhez, ezért a költséghez képest szerintem nem sok értelme van.

ÖTÖDIK SZINT

Fireball (sun + star)

Mannaköltség: 124

Tűzlabda, olyan, mint ahogy az a nagy könyvben meg van írva. Sebzése ideális, ráadásul területre hat, forrón ajánlom.

Blood Drain (sun + soul + life)

Mannaköltség: 165

Necromancer beállítottságúaknak testhez álló, életerőt szívhatsz vele gyengítve ezzel ellenfeled, erősítve magad. Költséges, én nem használtam, talán a multiplayer verzióban hasznosabb.

Mana Drain (moon + soul + star)

Mannaköltség: 124

Meglehetősen furcsa varázslat, hiszen mannáért lehetőséged nyílik arra, hogy mannát szívj el ellenfeledtől (feltéve, ha van neki). A nyert mennyiség azonban nekem minden esetben kevesebb volt, mint amennyit erre fordítottam, ráadásul a mágiahasználókat egyszerűbb paralizálni és ütni, hisz fizikumuk gyenge.

Warrior Born (sun + moon + star + sky)

Mannaköltség: 124

Ezen a szinten a legjobb „tápoló" varázslat, hiszen hárommal növeli az összes alaptulajdonságodat.

Invisibility (sky + soul)

Mannaköltség: 99

Rettenetesen erős (talán túlságosan is) varázslat, ellenfeleid nem látnak, s nem tudják, a támadás honnan éri őket, ezért gyakorlatilag képtelenek védekezni.

HATODIK SZINT

Rock Storm (earth + sky + law)

Mannaköltség: 146

Egyszerűen csodálatos, elpusztíthatod vele ellenfeleidet, még mielőtt egyáltalán észrevennék, hogy ott vagy!

Cataclysm (law + life + earth + sky)

Mannaköltség: 146

A legjobb területre ható varázslat, és nem is drága, nyugodtan feledheted az összes előzőt, ha ezt már ismered.

Troll's Blood (law + life)

Mannaköltség: 293

A regeneráció erősebb verziója, a gyógyító varázslat miatt már nem sok értelme van.

Iron Skin (ward + earth + moon)

Mannaköltség: 234

Védővarázslat, növeli az AC-t, s akárcsak a Stone skin, szinte teljesen haszontalan.

Neural Paralysis (ward + soul + life)

Mannaköltség: 146

A fizikális paralízis hasznosabb. Ezt nyugodtan el is felejtheted.

HETEDIK SZINT

Napalm (sun + sky + law)

Mannaköltség: 181

Sajnos meglehetősen rövid távra ható, egy célpontú, tűzalapú varázslat. Ráadásul lassú is, ezért az ellenfelednek illik helyben maradni. Nem kell.

Ice Storm (ocean + life + law)

Mannaköltség: 242

Ez a vihar minden látható szörnyre hat, és méreteset is csap, de nem annyival nagyobbat, mint amennyivel többe kerül, mint a Cataclysm. Én nem használtam.

Ogre Strength (earth + moon + law + ward)

Mannaköltség: 181

Hat ponttal növeli az erődet, s ezáltal az általad okozott sebzések mértéke is nőhet.

Weapon Mastery (moon + sun + soul + sky)

Mannaköltség: 290

A fegyverfogatási képességeidet négy ponttal növeli. Ezen a szinten már volt jobb, nem használtam.

Nullifier (ward + soul)

Mannaköltség: 181

Mágia-ellenállást ad, sajnos meglehetősen rövid időre. A démonok közelében, a tűzlabdák miatt esetleg érdemes memorizálni.

NYOLCADIK SZINT

Advanced Healing (law + soul + life)

Mannaköltség: 274

Magas szintű gyógyítás. Amint megtanultad, nyugodtan memorizáld ezt a varázslatot, szükséged lesz rá.

Armageddon (star + earth + sky)

Mannaköltség: 274

Hatékony, minden látható szörnyre ható támadó varázslat, a cataclysm helyére pakolhatod, amíg meg nem tanulhatod a maelstromot.

Full Paralysis (ward + life + soul + moon)

Mannaköltség: 206

Ezt az erősebb paralízist akkor ajánlom, ha hosszabb időre van szükséged a lebénult lény elpusztításához. Általában a gyengébb fizikai paralízis elegendő, hiszen ekkora már méreteseket sebzel.

Ice Bolt (ocean + sky + life)

Mannaköltség: 206

Rendkívül drága varázslat, lefagyaszthatja az ellenfelet, de lassú, ezért az könnyen kitérhet előle.

Quicksilver (sky + ocean + earth)

Mannaköltség: 206

Amint tudod használni, tedd, mert az egyik legjobb „turbó varázslat", hiszen megnöveli a sikeres találat, illetve védekezés arányát.

KILENCEDIK SZINT

Aura (ward + life + soul + star)

Mannaköltség: 268

Rövid ideig jelentősen növeli az AC-t. Nem sok értelmét láttam.

Crystalism (star + sky + death + chaos)

Mannaköltség: 307

Én azt mondom, ha már sok célpontot akarsz ölni egyszerre, várd meg a maelstromot, ez nem éri meg az árát.

Essence Drain (soul + chaos)

Mannaköltség: 230

Ezt a varázslatot csak meghatározott időközönként használhatod! Hasonlít a mana drainhez, és pont annyi értelme is van. Felejtsd el, és üss!

Vampiric Drain (death + life + soul)

Mannaköltség: 307

Felfoghatod gyógyító varázslatnak is. Életerődet ellenfeledből meríted, így kétszeres haszon.

TIZEDIK SZINT

Immortal Might (soul + earth + moon + chaos)

Mannaköltség: 255

Öt ponttal növeli az alaptulajdonságaidat.

Maelstrom (death + chaos)

Mannaköltség: 1018

A leghatalmasabb, minden látható ellenfélre ható támadó varázslat. Általában kevesen élik túl.

Restore Life (life + soul + law)

Mannaköltség: 509

Több mint ezer pontot gyógyít rajtad, azaz a halálból hív vissza. Cserébe a mannaköltsége is tetemes.

MULTIPLAYER

Csak pár szóban erről az elkeserítő opcióról. Amint kipróbáltam, helyből kétségbe estem, ugyanis a Revenant multiplayer verziója kimerül deathmatch pályákon való megmérkőzésekben szörnyekkel vagy a nélkül, meghatározott mennyiségű tőkéből felszerelt hősökkel. A tucatnyi finom-beállítási opció sem tudott megvigasztalni. Az egyetlen pozitívum, hogy itt négy karakter közül választhatsz. Jobb, ha gyorsan el is felejtjük, hacsak valami "csoda-patch" meg nem jelenik hozzá...

TIPPEK A VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

Képtelenség lenne a teljes végigjátszást leírnom nektek, de a fő vonalakat szívesen megosztom veletek. A sztori szerintem kifejezetten jó, de eltévedni csak a labirintusban lehet, maga a történet tökéletesen lineáris.

• Ahkuilon szigetére érkezve Locke megismerkedik megidézőivel, s kénytelen elvállalni a feladatot, hogy megkeresse Lord Tendrick lányát, Andriát, akit egy szekta rabolt el. Hamarosan kiderül, Yharogo az a pap, kit követnek, s hősünknek át kellene jutnia a sziget életveszélyes barlangrendszerén, hogy megközelíthesse őt. Azt az őrt, aki Andria elrablása idején szolgálatban volt ne is próbáld megmenteni, Sardok mindenképpen kivégzi őt.

• Beszélgess mindenkivel a kastélyban, figyelj az elcsepegtetett információkra, majd amint megnyílik az út, menj ki a városba. Érdemes kicsit körülnézni, hisz többször visszatérsz majd ide. Keresd fel a kovácsműhelyeket, a kocsmát, a könyvtárat, a boltokat, beszélgess a polgárokkal. Például a fogadóban a részeg mondja majd el, hogy a déli szigeten talált amulettért juthatsz csak be az ogrokk táborba. Igen ám, de a matróznak viszont gyűrű kell...

• Az első ház ládájában találsz majd egy rózsaszálat, e virágot vidd el a temetőbe, meglátod, nem is lesz olyan könnyű. A szörnyek nem jönnek be Misthavenbe, ezt jó, ha tudod, s ne felejts el méregtelenítő italt venni, amíg nem ismered a varázslatot.

• Ahogy karaktered fejlődik, messzebbre merészkedhetsz az erdőben. Feltétlenül keresd meg a druidát!

• A druhg táborban lehetőséged lesz megszabadítani valakit kínos fogságából. Ettől a hálálkodó embertől kapod majd a torony arany kulcsát. Ha rálelsz az

épületre, beszélgess el Morgannával, majd menj fel... Ezen a helyen találhatod majd meg azt a gyűrűt, melyre a matróz vágyik; kár, hogy a sárkány szép szóra nem adja oda. Mielőtt elhagynád a tornyot, kutass át minden termet, mert az egyik ládában található az álkulcs is, amelyre még számtalanszor szükséged lesz.

• A már említett szigeten szinte lehetetlen eltévedni, viszont lépni sem lehet a pókoktól. Nincs is itt más, mint a szörnyek, valamint a csillagok talizmánja és Rogoss

amulettje. Tehát amint visszaértél, siess az ogrokk táborba. Mielőtt belépnél, ne felejtsd el felkeresni Jong mestert, mert a nép legerősebb harcosát kell pusztakezes viadalban legyőznöd, hogy bejuss a labirintusba. Ne mulaszd el használni a különleges kombókat, és blokkolj, akkor nem lesz gond.

• Megjegyezném még, hogy a regeneráló karperec is itt a faluban, az egyik ládában van.

• A barlangrendszerben semmi említésre méltó nincs, csak menni kell, és mindent elpusztítani, ami az életedre tör. Viszont nagyszerűen el lehet itt tévedni, nekem számtalanszor sikerült. Az apró, szerintem meglehetősen gyengére sikerült térkép csekély segítséget nyújthat.

• Amikor véres verítéked árán átjutsz e rémisztő, bár csodálatos labirintuson, még nem vagy túl a nehezén, el kell pusztítanod Soulifuge-t. A harc nem nehéz, csak gyorsan szerelkezz fel a ládában található íjjal és a hozzá tartozó jeges nyílvesszőkkel. 5000 HP-t leverni ezen a szinten nem egyszerű, de nem is lehetetlen, s ennek az undorító féregnek pusztulnia kell.

• Amint kilépsz innen, emlékek törnek fel elméd mélyéről... de a kép még nem áll össze. Nincs is időd ezen merengeni, mert nagy valószínűséggel elönt a düh, amikor meglátod Sardokot a portál mellett. Mint kiderül, első pillanattól kezdve ide tudott volna hozni téged, ha akar, csak így kényszerített rá, bizonyítsd rátermettségedet, no meg hogy ismét mesterévé válj testednek és elmédnek.

• A romok környékén hat elemet kell majd megtalálnod, s a helyére illesztened, hogy a kapuk megnyíljanak. Ha mindent aprólékosan felfedezel, nem lehet gond.

• Az alsó labirintusrendszerben a nagy terek ellenére is el lehet tévedni, ha nem figyelsz. Ügyelj a karokra, ezekkel rengeteg zárt ajtót megnyithatsz, s az animáció mindig megmutatja, melyiken tudsz már bemenni végre. Tulajdonképpen ez úttal is rákényszerülsz, hogy kövesd a megszabott utat, de én itt már nem is bántam. Alkalmanként lehetőséged nyílik visszatérni a városba, de már nem sok értelme van...

• A piramisszerű templomban ne sajnáld a mentésre szánt időt, mert a nindzsák szomorú meglepetéseket okozhatnak. Ismét ajánlom figyelmedbe a paralízist. E labirintusrendszerben rabszolgával, segítő szellemmel és a gonosz pappal is találkozhatsz, a történet lassan a csúcsponthoz közeledik. A rabszolgák között megismerkedhetsz Sherivel, s kénytelen leszel megölni Sabut is, sebaj, legalább gyakorolsz a fináléra. Ezen a szinten kell elintézned Jhagát is.

• Nahkranoth labirintusában ismét vízióid lesznek Adriáról, majd szomorú események sora követi egymást... Sardok megöli a lordot, és te Anserakban találod magad, ahol majd Yhagoroval kell megküzdened, s sorsod is beteljesedik... De nem akarom lelőni a poént, ha elakadtok, inkább írjatok. Igazán nagy logikai fejtörőkre ne számítson senki.

ÉRTÉKELÉS

Ez a legkülönösebb program, amellyel valaha találkoztam. Az egyik pillanatban elkeserített, de a következőben azonnal felcsillantott valami olyat, ami miatt megint a monitor elé bilincselt. Néha menekültem volna, máskor meg törtem előre, mint a kobra elbűvölt áldozata...

Azt le kell szögezni, gyönyörű. A varázslatok rendkívül látványosak, és a környezet is finoman kidolgozott. A páncélok és fegyverek váltása pedig azonnal megjelenik a karakteren, ami szintén szemgyönyörködtető, s fokozza a hatást. A mozgások változatosságáról ne is beszéljünk, az valóban ámulatba ejtő. A történet is tetszett, és a párbeszédek aránya is egészséges volt, csak túl lineáris az egész. Végig kell menned rajta, mint valami kis birkának, nincsenek véletlenszerűen változó elemek, mellékszálak, a labirintusok előre tervezettek, kicsit bábnak éreztem magam (ebben van valami). További negatívum, hogy az összegyűjtött pénznek nincs értéke, szinte semmit nem tudsz venni, a jó páncélokat mindig a labirintusokban találod, néha egy-egy jobb fegyver, ez minden, amire tetemes aranykészletedet fordíthatod. Végül, a legnagyobb csalódást a multiplayer verzió okozta: egyszerűen képtelen vagyok megérteni, mi értelme az ilyen típusú játékban a deathmatch módnak. Semmi.

Összességében a Revenant mégis tetszett, és kellemes emlék marad, de nem hiszem, hogy valaha is újra előveszem. Egyszer mindenképpen érdemes végigjátszani.

Lily
lily@vogel.hu

ajánlott honlapok:
http://revenantnews.com/
http://revenant.gamepages.net/
http://www.stratosgroup.com/guides/revenant/

NBA Live 2000

ROBINSON-DUNCAN: TWIN TOWERS

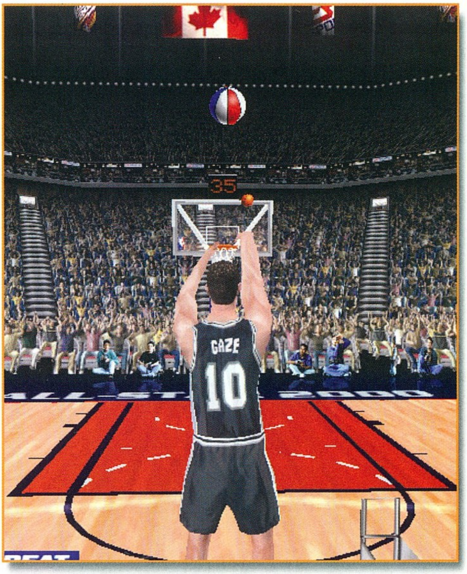
Mint minden NBA-rajongó jól tudja, a sportág történetében a tavalyi év volt az egyik legérdekesebb: botrányoktól zengett. A sportra ez nem volt jó hatással, a csapatok azonban ennek ellenére is igen kemény idényt tudhattak maguk mögött, melynek alapszakaszát és rájátszását is a San Antonio Spurs teljes egyeduralma jellemezte.

Nem szaporítom tovább a szót, bele is vágnék a közepébe: nézzük át tüzetesen az „NBA Live 2000" címkével ellátott ezüstkorongot.

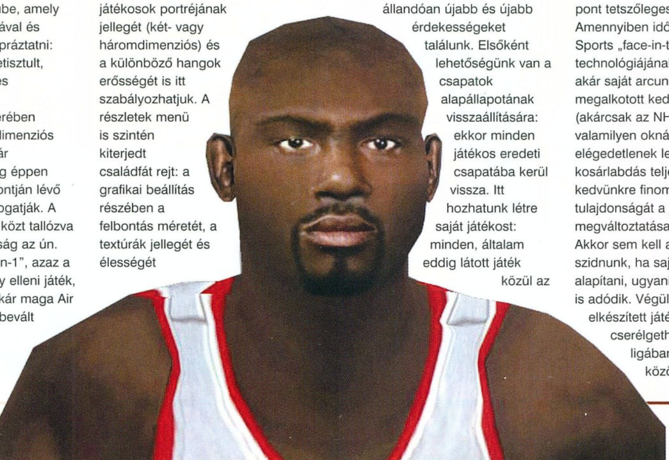
I LOVE THIS STUFF!

A pofonegyszerű telepítés után a játékot először elindítva megcsodálhatjuk az intrót, melynek aláfestő zenéje stílszerűen az „NBA Live" címet viseli. Eztán megérkezünk a főmenübe, amely idén már nem tarkaságával és kuszaságával akar elkápráztatni: minden a helyén van, letisztult, tökéletesen informatív és egyértelmű.

Már a főmenü hátterében feltűnően szép, háromdimenziós alakok tűnnek elő; a már visszavonult vagy a még éppen aktív, karrierjük csúcspontján lévő játékosok egymást váltogatják. A különböző játékmódok közt tallózva idén számottevő újdonság az ún. „Michael Jordan on 1-on-1", azaz a streetball, az egy-az-egy elleni játék, amelyben ellenfelünk akár maga Air Jordan is lehet. A régi, bevált játékmódok is megmaradtak, azaz játszhatunk egy meccset, teljes évadot, rájátszást, 3-pontos dobóversenyt, vagy akár multiplayer-mérkőzéseket is. Ezeken felül akár még ún. „franchise" évadot is útjára indíthatunk, és végül gyakorolhatunk is. A mérkőzések jellegét is megválaszthatjuk; ha kedvünk tartja, játszhatunk akár a szabályokat teljesen figyelmen kívül hagyó, játéktermi stílusúakat is, de én inkább a szimulációt ajánlom. A nehézségi szint kialakításában idén megjelent a negyedik, szupersztár névvel fémjelzett, igen jó AI-val rendelkező szint (minden gyakorlott játékosnak kötelező!). Végre a negyedek játékidejét 2 és 12 perc között szabadon határozhatjuk meg. A szabályokat kedvünkre kapcsolhatjuk ki-be, kinek-kinek ízlése szerint. Az opciók menüpont rejti a játék személyre szabását. Itt állíthatjuk be, hogy legyen-e bíró a pályán, bekapcsolhatjuk a lassított zsákolásokat, meghatározhatjuk a játékosok portréjának jellegét (két- vagy háromdimenziós) és a különböző hangok erősségét is itt szabályozhatjuk. A részletek menü is szintén kiterjedt családfát rejt: a grafikai beállítás részében a felbontás méretét, a textúrák jellegét és élességét változtathatjuk, a játék részében pedig a játékosok kidolgozottságának mértékét, a legkülönbözőbb tükröződéseket, árnyékokat és fényeffekteket állítgathatjuk kedvünk és természetesen processzorunk igénye-határa szerint.



A következő, játékosok adatait tartalmazó összefoglaló menüben órákat, de akár napokat is elidézhetünk úgy, hogy közben állandóan újabb és újabb érdekességeket találunk. Elsőként lehetőségünk van a csapatok alapállapotának visszaállítására: ekkor minden játékos eredeti csapatába kerül vissza. Itt hozhatunk létre saját játékost: minden, általam eddig látott játék közül az „NBA Live 2000" nyújtja ezen a téren a legösszetettebb, legsokrétűbb lehetőségeket. Játékosunk kialakítása három fázisból tevődik össze: közérdekű információk (születési hely, idő, profi pályafutás időtartama stb.), megjelenés (arcforma, orr, szemek, hajzat, szemüveg, térdvédő, könyökvédő stb.) és tulajdonságok (labdavezetés, zsákolás, passzolás, fáradékonyság, gyorsaság stb. – meglévő, meghatározott számú pont tetszőleges szétosztása). Amennyiben időnk engedi, az EA Sports „face-in-the-game" technológiájának köszönhetően akár saját arcunkat is ráhúzhatjuk megalkotott kedvencünkre (akárcsak az NHL 2000-ben). Ha valamilyen oknál fogva később elégedetlenek leszünk egyik-másik kosárlabdás teljesítményével, akkor kedvünkre finomíthatjuk bármilyen tulajdonságát a játékos megváltoztatása menü segítségével. Akkor sem kell a programozókat szidnunk, ha saját csapatot akarunk alapítani, ugyanis lehetőségünk erre is adódik. Végül pedig a már elkészített játékosokat kedvünkre cserélgethetjük a nemzeti ligában szereplő csapatok között.



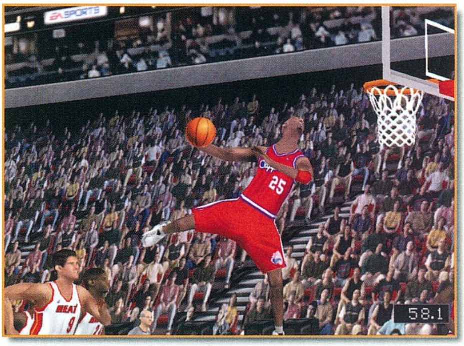
Személyes és örök kedvencem, a statisztikákat rendelkezésünkre bocsátó menüpont még mindig csodálatos! Minden, mi szem-szájnak ingere megtalálható itt, a játékosok egyéni statisztikáitól kezdve (természetesen mindenkinél évadokra lebontva, egészen pályafutása kezdetéig visszamenőleg), a csapatok statisztikáin (melyik mérkőzésen melyik csapat ellen mennyi lett a végeredmény stb.) és azok elemzésén túl (legnagyobb arányú hazai győzelem és vereség stb.) egészen a felhasználó (azaz személyünk) statisztikai adataival bezárólag.

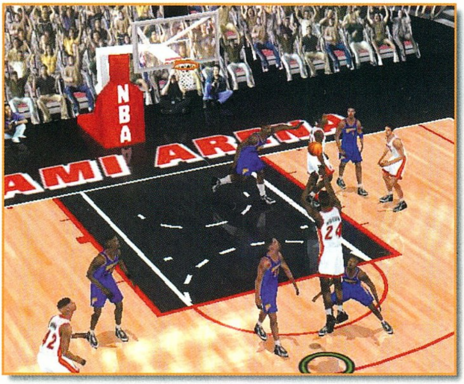
Természetesen a játékállások töltésére-mentésére-törlésére kialakított menü is létezik. Utolsóként pedig beállíthatjuk, hogy milyen zenét szeretnénk hallgatni a különböző opciók állítgatása és a számadatok böngészése közben.

MIAMI HEAT: CHAMPIONS 1999-2000

Az első mérkőzés tökéletes alkalom lesz a játék megcsodálására, ezért azt javaslom, hogy bízzuk a gépre, mi csak kedvünkre bámészkodjuk ki magunkat, és hallgassuk a kommentátorokat. A játékosok kidolgozására panaszunk sem lehet, de a fejük egészen egyszerűen már le is lép a monitorról: ezek a grimaszok, vigyorok, kacsintások, mosolyok, szemforgatások élethűbbek, mint amit én valaha is számítógépen láttam. Csak az zavart, hogy a fehérbőrű játékosok irtó bénán néznek ki, ellentétben a szinte megszólalásig az eredetire hasonlító színes bőrű társaikhoz. A csodás tükröződések, fények, árnyékok bármely akciójátékban megállnák a helyüket. A palánk zseniális (a streetball-játék láncos kosara nagy ötlet), ráadásul állandó mozgásban van. Viszont nem értettem a leegyszerűsített elemekből felépülő cserepadot és az egy szem játékvezetőt (?). A közönség igen nagy mértékű változáson esett át; most már egyenként megrajzolt, digitalizált pixel-Petikből épül fel. Ez a megoldás közelről csúnya, darabos, azonban távolról nézve roppant látványos. Két kommentátorunk közül az egyik sokkal aktívabb, a másik inkább csak kiegészítő információkkal szolgál. Nyelvjárásuk nagyon eltalált, szókincsük azonban véleményem szerint gyenge. A játék közben hallható hangok-zenék-buzdítások tökéletesen atmoszférikusak, hangulatteremtők. A menüben hallható zenék nagyon jól össze lettek válogatva.

Játszhatóság terén még mindig viszonylag sok, de hasznos gombot kezelhetünk: külön kiemelném az egyes cseleket és a labdaelvételt elővezetőket. A dobócsel (egy pillanatig lenyomott kosárra dobás gomb), mely rengeteg szituációban hasznunkra válik szintén nagy hangsúlyt kapott. Igencsak tetszett az is, hogy minden játékos saját tulajdonságainak foglya (szimulációban és szupersztár szinten): az irányító cselez, és mandinerről teszi a labdát kosárra, a center gyakran zsákol és keményen tör előre, nem bűvöli a narancsot, a hárompontos specialisták pedig még a vonalon kívülről is igen pontosan dobnak. Az állóképesség, a pontos célzás nagy szerepet kapott, a sérülések pedig általában legtöbbet játszó kulcsembereinket sújtják majd.

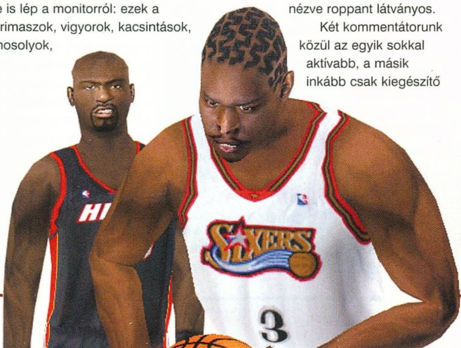




Dióhéjban ennyit mondanék erről a csodás játékról. Az EA Sports megtépázott tekintélyét (FIFA 2000) képes volt a szememben azonnal helyre is állítani. Mindazt megtaláltam ebben a játékban, amire vágyok: az AI (kihívás), a grafika, a hanghatások, a játékélmény, a statisztikák böngészése és a felszabadultság érzése tökéletes összhangba kerültek.

Én is a Mourning-Brown-Mashburn-Majerle-Hardaway kezdőötössel izzadtam végig a 82 meccsből álló évadot, majd pedig a rájátszást. Mondhatom, megérte, hiszen ez a sikertudat már most elhiteti velem, hogy idén végre kedvenceim (Miami Heat) a valóságban is képesek lesznek elhódítani a bajnoki címet.

Dauby
dauby73@hotmail.com



Age of Wonders

Végre elérkezett hát a pillanat! Bevallom töredelmesen, a híres-neves sorozatból életemben először a HOMM 3-mal találkoztam, de a fantasy környezet és a remek játékmenet rögtön rabul ejtett. Ekkoriban már pletykák keringtek a Take 2 készülődő nagyágyújáról. A demo alapján tudni lehetett, hogy a Heroes komoly ellenfélre számíthat, és a végleges verzió beigazolta elképzeléseinket, nagyon sok tekintetben sikerült lekörözni a nagy elődöt. Igyekszem nem sokszor összehasonlítgatni a két játékot, azonban lesznek majd olyan lényegi eltérések, amelyekre rá kell mutatnom.

Vágjunk bele a campaign küldetések ismertetésébe. Körös stratégiai játékról van szó, amelyben kezdetben egyedül kóborlunk a felderítetlen vidéken, és természetesen legyőzünk mindenkit. Minden küldetésünket megelőzően a program kiteríti előttünk a világ térképét, itt kell kijelölnünk, hogy mely irányba szeretnénk továbbindulni a vidéken. Általában nincs sok választási lehetőségünk, a gép csupán egyetlen új terület felfedezését engedi, de van, amikor két úton is továbbhaladhatunk. A küldetések sokfélék lehetnek, de leggyakrabban a térképet kell megtisztítanunk az ellenséges erőktől. Általában a vezér grabancának elkapása elégséges a győzelemhez, de előfordulhat, hogy a cél a teljes uralom megszerzése a városok és egyéb épületek felett. Utunk keresztülvezet az összes (12) faj területén, s attól függően, hogy éppen hol vagyunk, megismerjük a csapatok lehetőségeit. Minden faj egyébként 12 egységtípust állíthat csatarendbe, leszámítva az egyedi, csak bizonyos esetekben felbukkanó egységeket. Különleges küldetések is előfordulnak majd, akár körlimitet is kaphatunk az adott feladat megoldására. A missziók között alapból csak a főhős megy át ingyen és bérmentve, a többiekért (más hősökért is) pontokat kell áldoznunk, helyesebben meghatározott pontmennyiséget oszthatunk szét a rendelkezésünkre álló egységek, tárgyak és hősök között. Választhatunk automata beállítást is, amikor a gép osztja szét a pontokat, azonban én ezt fenntartásokkal kezelném, mert adódhatnak olyan szempontok és egyéni stratégiák is, amelyeket a program nem vesz figyelembe. Javaslom, hogy a különleges alakulatok mellett inkább a tárgyaknak szenteljünk nagyobb figyelmet, ezekből viszonylag kevesebb van a játékban. Ez alól legfeljebb egy-két repülő egység lehet kivétel, nagyon jól jöhetnek a korai felderítés során.

TÉRKÉP E TÁJ

Belépve a játéktérbe ismerkedjünk meg a fontosabb tereptárgyakkal és épületekkel. Kalandozásunk közben többféle talajtípus lesz dolgunk. Hősünket nagyon jól fel lehet készíteni a megfelelő haladásra, erre szolgál néhány felvehető különleges képesség. Az utak természetesen ebben a játékban is a gyorsabb menetelést szolgálják. Lesznek repülő lényeink is, számukra a hegyek nem jelentenek majd akadályt, csak tempójuk fog némileg lecsökkenni ezek felett. A csapatainkat legfeljebb 8 egység alkothatja, mozgásukat a leglassabb határozza meg, valamint természetesen az is, ha valamelyik nem rendelkezik az adott terephez alkalmazkodó képességgel (pl. erdőjárás). Ez kizáró ok is lehet, hiszen a vízen is közlekedők között a földön járóknak semmi keresnivalójuk nincs. A térkép nem csak a felszínt foglalja magába, hanem hőseink lemerészkedhetnek a föld alá is. Az ott lévőket a Cavern ikonra kattintva láthatjuk. Léteznek még sajátos, ennél mélyebben fekvő területek is, ezeket egyenként kell majd felderítenünk. Leglényegesebb építményeink a városok lesznek, folytassunk ezekkel az ismerkedést.

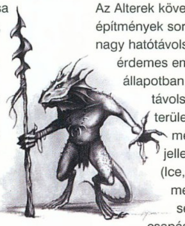
CITIZENEK ELŐNYBEN

Minden városnak 4 fejlettségi szintje lehet, melyek nem csak a kinézetét, hanem tulajdonságait is befolyásolják. Ezek a fokozatok határozzák meg a terjedelmét (az elfoglalt hexák száma ettől független), valamint a gyártható egységeket (12 egység 4-4-3-1 arányban elosztva). Az első gyártás előtt telepíteni is kell a termelhető lényeket. Minden város a nagyságától függően hozzájárul anyagi forrásaink bővítéséhez, de a legtöbbet a körülötte lévő mezők jövedelmeznek. Ha aggódó típusúak vagyunk, akkor erődítménnyé is építhetjük településeinket, méghozzá két lépésben (fakerítés, kőfal). Ha ez megtörtént, akkor már csak különleges egységekkel felszerelve támadhatják meg városainkat (elvileg – lásd később). Ha mi foglaljuk el az ellenséges erődöt, akkor lehetőségünk van rá, hogy saját fajunk betelepítésével teljesen átalakítsuk (Migrate), ami melegen ajánlott. Nincs sok értelme ellenséges érzelmű csapatokat gyártani, kik nagyon hamar lelécelnek, valamint a város is ledobhatja a rabigát egy pillanat alatt. A lassú folyamat alatt nem árt,

ha legalább 4-5-6 egységünket ott hagyjuk biztonságképpen. Ha nagyon nincs szükségünk a városra, akkor kifoszthatjuk (Loot), vagy éppenséggel fel is gyújthatjuk (Raze). Az előbbi esetben van esélyünk némi pénzmagra vagy jutalomtárgyra, azonban fennáll a veszélye, hogy a lakosok fellázadnak. A két negatív tevékenység után a város eltűnik a föld színéről. Egyszerre legfeljebb 5 egység gyártását rendelhetjük el a nekünk tetsző összeállításban. Ezen csak a Queue Repeat kapcsoló változtathat, mégpedig úgy, hogy a végtelenségig ismétli a beállított kombinációt.

BÁNYÁK ÉS EGYEBEK

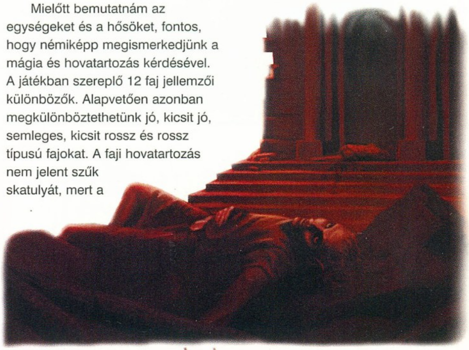
Anyagi forrásainkat még a bányák gazdagítják, ezek meghatározott számú aranyat termelnek körönként. A farmok is hasonlóképpen működnek. Manna ellátásunk ennél sokkal rosszabb lesz, hiszen mindössze a területen lévő „Node”-ok birtoklása emeli manna szintünket, amihez még a hősünk saját mágikus energiája járul hozzá. Különleges építő tevékenység zajlik a Builder's Guildekben, melyekben a gépezetek készülnek. Ilyen szerkezet a Builder (utak, tornyok stb.), Thrower (kb. lángszóró) és a Drill (alagútfúró). A hajók a tengereken és a folyókon való közlekedésre és harcra szolgálnak, ezekből jó pár típust építhetünk a Shipyardokban.



Lényegesen eltérnek a szállítható egységek számában (legfeljebb 7), valamint az erősségben és a mozgási pontokban is. A Transport ship kivételével harcra is képesek. Tornyokat mi is építhetünk, de el is foglalhatjuk a meglevőket, segítségükkel nagyobb terület válik láthatóvá. A fogadók nemcsak az önfeledt szórakozást, hanem az információszerzést is szolgálják, bár nem túl sokkal fogunk találkozni. A varázsló tornyok kevéske varázslatunk bővítésére szolgálnak, itt némi pénzmagért gyarapíthatjuk tudásunkat. A varázstárgyakat és persze halomnyi ellenséget rejtő katakombák és egyéb misztikus helyek viszonylag ritkák. Ezekbe nem érdemes a hősök nélkül betérni, mert kellemetlen meglepetések is érhetnek minket. A talált tárgyakat kizárólag vezetőink hurcolászhatják, így még ha győzünk is a mezei csapattal, a kis batyu ott marad a csata helyszínén. Az Alterek következnek a különleges építmények sorában. Ezeket, mint nagy hatótávolságú fegyvereket érdemes említeni. Feltöltött állapotban, meghatározott távolságon belül, a kijelölt területre pusztító csapást mérnek. A támadás jellege függ a toronytól (Ice, Air, Fire stb.), mely megfelelő manna segítségével x körrel a csapásmérés után ismét üzemképes lesz. Egyedi épületek és területek előfordulhatnak még a játékban, ilyenek pl. az Arena, a Blood Shrine, a Magic Sanctuary, a Teleport (meghatározott helyre visz), vagy éppen a Spring of Life, mely feltölti csapataink erejét a maximumra.

MANNA, MÁGIA ÉS HASZNÁLÓIK

Mielőtt bemutatnám az egységeket és a hősöket, fontos, hogy némiképp megismerkedjünk a mágia és hovatartozás kérdésével. A játékban szereplő 12 faj jellemzői különbözők. Alapvetően azonban megkülönböztethetünk jó, kicsit jó, semleges, kicsit rossz és rossz típusú fajokat. A faji hovatartozás nem jelent szűk skatulyát, mert a választható mannahasználat javíthat, vagy éppenséggel ronthat az összképen. 6 mágiaforrás létezik a világban (Life, Death, Fire, Water, Earth és Air), melyeket némi megkötéssel mindenki használhat. A campaign elején kell választani 3 varázsgömböt a felkínált választékból. Később lehetőségünk lesz még kettőt kijelölni melléjük, így érjük el a maximális gömbszámot. Az azonos típusú gömbök mennyisége határozza meg, hogy az adott mágiából milyen szinten leszünk. Választhatunk 4 egyformát is (legfeljebb 4 szint van), de elaprózhatjuk 2-1-1 arányban is. Ez utóbbi esetben viszont 3 mágiatípusból válogathatunk, igaz csak második és első szintű varázslatokat. Az alapvető karakterválasztásunk már valamennyire kijelöli irányunkat, hiszen a gonosz Necromancynek esélye sincs, hogy Life típusú gömbre tegye a mancsát. A Cosmos még különleges típusnak számít, ezt bárki használhatja. A választott mágia fajtájától függően a hősök kiváltsága az, hogy kifejlesszék és használják a varázslatokat. Vezetőink 3 mágiaszintet léphetnek, a gömbök ezek alapján adják a kifejleszthető



Szinte már kötelezőképpen a fejlesztők mellékelték a map és

mission editort a játékhoz. A program remekül használható, és sok olyan funkcióval rendelkezik,

amelyet eddig hiányolhattunk az ilyen jellegű kiegészítőkből. Nekem különösen a preview mód tetszett, amelyben szabadon nézegethetjük az elkészült alkotást, méghozzá akár hatalmas felbontásban is.

AZ EDITOR

osztanunk (Power Distribution) annak függvényében, hogy mennyit szánunk a fejlesztésre és mennyi megy tartalékba, amelyet később, a varázslatok elsütésekor fogyasztunk. Erre egyébként a főképernyő Magic pontjában keríthetünk sort. Érdekességképpen jegyzem meg, hogy itt láthatjuk a megidézett mágikus lényeket (spell), valamint az érvényben lévő módosító varázslatok listáját (global) is.

HŐSÖK MINDENFELÉ

Eleinte csak mi portyázunk a vidéken, de később más vezetők is csatlakoznak majd hozzánk. Nem lesznek túl sokan, így vigyázzunk rájuk nagyon. Sokban különböznek a pórnéptől, lássuk ezeket. A már említett mágiahasználat a felvehető különleges tulajdonságok egyenes ági következménye. Felsorolni is sok lenne, hogy mennyi mindent tanulhatunk meg a játék folyamán; elképzelhető, hogy a későbbiekben majd visszatérek erre. Ha karakterünk szintet lép, akkor 10 tapasztalat pontot (XP) kap, amelyet fordíthat az alaptulajdonságainak (támadás, védelem, védettség, sebzés, mozgáspontok és ütés) javítására és újabbak megtanulására is. Ez utóbbi esetben az 5, 10, 15 vagy akár a 20 pontba kerülő tulajdonságok közül választhatunk. Ha 20 pontost szemeltünk ki, akkor 2 szintlépésre van szükség az elsajátításhoz. Egyértelmű recept nincs, én csak a mágia alkalmazásának szükségességét

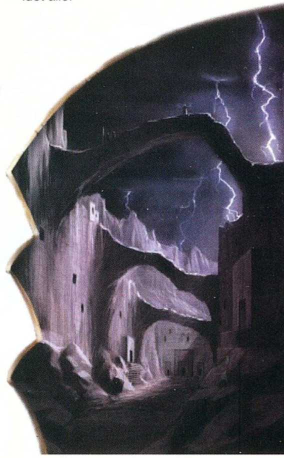
varázslatokat. Mint már említettem, a manna forrása főleg a Node-okban keresendő. Mind a 6 típus megtalálható a területen, nem árt minél hamarabb felderíteni, és elfoglalni őket. Célszerű becserkészni azokat is, melyeket nem tudunk használni, mert így legalább ellenfelünk mannaellátottsága csökken. A csurdogáló mágiát ketté kell majd

emelném ki. A rendelkezésre álló varázslatokat a hősök kétféleképpen használhatják. A globálisakat gyakorlatilag bármikor, méghozzá úgy, hogy ez nem csökkenti a személyes mannakészletet, hanem megadott kör alatt készül el a nagy mannagyűjtő készleteiből, és nem is kell azonnal felhasználnunk. A harc közbeni varázslatok annyiban térnek el ettől, hogy csak a saját

készletünk (amely általában egy-két varázslatra elég) áll a rendelkezésünkre. Ennek kimerülése után csak az egyéb tulajdonságainkban és testi erőnkben bízhatunk. Tárgyaink nagymértékben befolyásolják alapjellemzőinket. Fejünkre és testünkre páncélt aggathatunk, egyik kezünkbe pajzsot, másikba pedig fegyvert foghatunk. Ujjaink 2 gyűrűt hordozhatnak, míg hátizsákunkba 10 éppen nem használatos tárgy fér el. Lesznek olyan tulajdonságaink, amelyek nem csak a hősre, hanem a csapatban menetelőkre is hatnak.

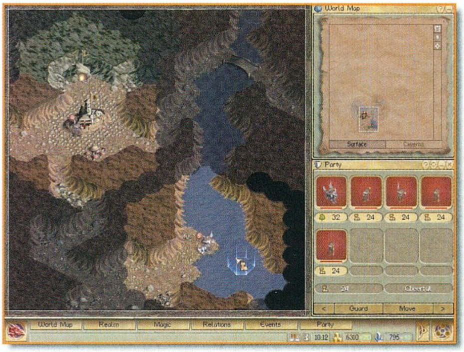
A PÓRNÉP

Csak pénztárcánk befolyásolja, hogy mekkora sereget tartunk, azonban felkészülhetünk a legrosszabbra, mert minden egyes katonának, még a csatlakozott hősöknek is bért kell fizetnünk. Az adott egység minél fejlettebb, annál nagyobb a valószínűsége, hogy rendelkezik különleges tulajdonságokkal is. A variációk száma ez esetben is szinte végtelen, annál is inkább, mert a sikeres harc meghozza a gyümölcsét, csapataink előléphetnek jutalmul. A feltűnő kis plecsnik és ezek színe határozza meg a jelenlegi státuszt, és persze befolyásolja az egység bérkövetelését is. Nem sokszor, de előfordulhat dezertálás is, bár ez inkább a nem azonos beállítottságú katonákra jellemző. A küldetések között egyébként hiába visszük át legjobb egységeinket, ezek elvesztik tudásukat, csak a hősök memóriája időt álló.



HARCRA FEL...

Talán e téren találkozunk a legérdekesebb újításokkal a játékban, részemről kifejezetten örültem a lehetőségeknek és megoldásoknak. Avval a játék már eleve élvezhetőbb lett, hogy legfeljebb 8 egység lehet a csapatban (nagyon idegesített a HOMM néha több száz fős serege). A harcban inkább a stratégiai elemek dominálnak a pusztán számbeli fölény helyett. A hexa elrendezésű mezők minden porcikáját kihasználandó, a fejlesztők nem csak az adott mezőn álló egységet és az őt megtámadót helyezték be a csatába, hanem az e körülötti 6 mezőn álló seregeket is. Így már kapásból 56 (7*8) egység harcolhat egyszerre, méghozzá nem is akárhogyan. Szakítva az eddigi hagyományokkal, a konkrét harcmező nem csak jelképes terület, hanem valódi terep. Ha a történet városban játszódik, akkor ennek mind a grafika, mind a gép viselkedése megfelelő. A városfal nagyon jól használható, azonban nem jelenthet mindenképpen akadályt támadás esetén, mert a távolsági fegyverekkel operálók és a varázslók simán átlőnek felette. Így lehetséges elfoglalni a városokat megfelelő faltörő eszközök hiányában. Induláskor a kihelyezett csapatok a nagy térképen való helyzetüknek megfelelően tűnnek fel az axonometrikus ábrázolású játéktéren. A sziklák, fák és egyéb tereptárgyak végre nem csak a díszítést szolgálják, hanem befolyásolják mozgásunkat és lövéseinket is. A tereptípusoknak ez esetben is különféle tulajdonságai vannak, értelemszerűen ezek is módosíthatják haladásunkat. Nagy újítás, bár inkább ez lenne a természetes, hogy ha a saját vagy ellenséges egység takarja a megcélzottat, akkor a nem célzott,



ÉRDEKEK ÉS ELLENÉRDEKEK

Nagyon sok olyan csapattal és várossal fogunk találkozni, melyek nem tartoznak egyik játékoshoz sem. Ezek sokféleképpen érezhetnek irántunk attól függően, hogy hozzánk képest milyen beállítottságúak. A baráti érzelmeket mutatókat szívélyes csevely, meg némi pénzmag kíséretében könnyedén az oldalunkra állíthatjuk, míg a többiekkel harcra kényszerülünk. Minden kiderül a főképernyő Relations pontja alatt, ahol az ismert fajokról megtudhatjuk, hogy miként is viszonyulnak hozzánk. A megítélést nagyon sok minden befolyásolja (pl. a fajhoz tartozó városok beolvasztása, kifosztása, de még az is, ha erődítményekké varázsoljuk településeinket). Az érzelmeken persze úrrá lehet lenni, sőt, még teljesen ellentétes véleményeket is elérhetünk a csodafegyverrel, a diplomáciával. Képzeljük el azt, hogy a lehetséges 12 faj elszórva található egy hálón. Ha a diplomáciával belenyúlunk ennek szerkezetébe, akkor nem csak a közvetlenül érdekelt két faj közötti viszony fog megváltozni, hanem a többi résztvevő véleménye is az egyezkedő felekről. A békekötés, vagy akár a háború szövetségeseket és újabb ellenfeleket hozhat a konyhára, méghozzá nem is a távoli jövőben, hiszen a 6. pálya környékén már lesz úgy, hogy mind a 12 faj képviselteti magát a térképen. A játékban a semlegességnek több fajtája (nincs kapcsolat, ismeretlenek egymásnak), de ezek mellett természetesen a háború, a béke és a szövetségi viszony létezik. Előfordulnak finomságok is, lehetőségünk van lefizetni partnerünket a nemes cél érdekében, de ha ügyesek vagyunk, akkor szó szerint uralmunk alá hajthatunk egy teljes nemzetet.

A fejlesztőcsapat munkáját nem könnyítette meg, hogy nem egy helyen végezték tevékenységüket. A csapat 5 tagja ugyan Hollandiában dolgozott, de másik 3 társuk Amerikában járult hozzá a game elkészültéhez. A legnagyobb gondot nem is a távolság, hanem az időeltolódás okozta a munka során. Az amerikai divízió főleg e-mailekkel és ICQ-n keresztül tartotta a kapcsolatot az óhazával, de az EPIC szerverén elhelyezett különálló terület is segítségükre volt. A program egyébként - bármilyen hihetetlen is - 4 éve készül, így kész csoda, hogy a már régóta létező harcrendszert és egyebeket még nem lőtte le senki. A játék gyakorlatilag 2 éve teljesen kész volt, az egyedüli gondot csak az jelentette, hogy kizárólag DOS alatt futott 320*200-ban. Természetesen nem sikerült így kiadni a programot, a gárda tehát belevágott a W9x platformú fejlesztésbe. Nekik határozottan szerencséjük volt, hiszen még így is maradandót alkothattak. Akit érdekel, az Age of Wonders a következő programok felhasználásával készült:

Borland Delphi 3.0
Fractal Design Painter
3D Studio 4.0
Sound Forge
CoolEdit

FEJLESZTÉSI ÉRDEKESSÉGEK

ott ácsorgó katona is jó eséllyel (a gép %-ban jelzi a valószínűséget) sebződhet. Ha mégis úgy döntünk, hogy nincs kedvünk pepecselni a harccal, akkor mielőtt belefognánk, vagy akár közben is átkapcsolhatunk automata üzemmódba, mikor is a gép lejátssza helyettünk a csatát. A program AI-ja ezen a téren kifejezetten jó, mert igen nehéz hibát találni abban, ahogy a rendelkezésünkre álló katonákat, sőt varázslatainkat és különleges képességeinket is használja a harcban. Azonban a csata lejátszása minkét módon meggyőzhet mindenkit, hogy a személyes felügyelet néhány esetben akár 20-30%-kal jobb eredménnyel kecsegtet, persze csak akkor, ha megfelelően ismerjük lehetőségeinket és egységeinket. Az új találmányt azonban nagyon díjaztam, és való igaz, az esetek nagy részében rendkívül meggyorsítja a néha nagyon unalmas csatázgatást.

TÖBBEN EGYMÁS ELLEN

Nem csak campaignből áll a világ, a fejlesztők is tudják ezt, így több lehetőség kínálkozik arra, hogy egymás ellen, illetve szabadon választott pályán a gép ellen nyomuljunk. A multiplayer részt minden lehetőséggel felszerelték, ha kedvünk tartja, akár még e-mailben is küldözgethetjük a lépéseket, bár így a küldetés hónapokig is eltarthat.

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

• Ne sajnáljuk az időt és pénzt a városfejlesztésekre, érdemes a jobb egységekkel nyomulni. Persze, ne minden kis falut fejlesszünk fel, hanem igyekezzünk a stratégiai pontokon erős helyőrséget kialakítani.

• Minden várost foglaljunk el még akkor is, ha baráti érzelmekkel viseltetnek irányunkban. Nincs annál kellemetlenebb, amikor a hátországban található városból újdonsült ellenfeleink portyára indulnak.

• Ha csapataink sebződtek , akkor pihentessük őket, nagyon hamar felgyógyulnak.

• A városok elfoglalása segítségünkre lehet a haladásban is, hiszen az új birtok környékén a talaj is átalakul.

• Nem kell ezer sereget gyártanunk, inkább koncentráljuk erőinket, ez hasznos lehet az előrelépés tekintetében is.

• Ha nem vagyunk biztosak az ellenséges csapat erősségében, akkor engedjünk rá valamilyen megidézett teremtményt.

• Ha van rá mód, akkor ne a gyors harcot válasszuk, legfeljebb csak ha már nagyon unjuk a rendeset.

• Minden hőst gondolkodás nélkül vegyünk fel a csapatba, nem lesznek túl sokan.

• Ne hagyjunk ki egyetlen tárgyszerzési lehetőséget sem, ezek nagyon jól fognak jönni a későbbiekben, arról nem is beszélve, hogy úgy vettem észre, az ilyen küldetések révén az XP pontok jobban csörgedeznek.

• Érdemes gyorsan kifejleszteni 1-2 repülő egységet a játék elején (vagy áthozni a másik küldetésből). Ezekkel nagy távolságot bejárva nagyon hamar elfoglalhatjuk a fejlődés alapját jelentő bányákat, farmokat és node-okat.

• Ne sajnáljuk a mannát a varázslatok kifejlesztésére, a teleport például megmentheti csapatunkat, és lerövidítheti hosszú földi vándorlásunkat.

• Ne feledkezzünk meg róla, hogy a vízen nem csak hajóval lehet közlekedni, hanem egyes fajok alapból tudják ezt.

• Közvetlen harc esetén ha a gép kis csapattal küzd, akkor mindig bent marad a városban, azonban ha komolyabb egységekkel rendelkezik, akkor kitörhet; erre készüljünk fel.

• A csaták során tapasztaljuk ki, hogy miként kell úgy felállítani az első sorba a közelharcosokat, hogy ne akadályozzák a nagyobb hatótávolságú fegyverekkel rendelkezőket.

• Komolyabb csatákban mindenképpen legyen velünk valamilyen pap, aki tud gyógyítani: nagyon sok egységünk megmenekül így a haláltól.

• Amikor csak lehetséges, vegyük fel a tulajdonságok közé a különböző talajtípusokon való haladást; a falmászás és a barlangászkodás azonban kötelező ismeret.

• A játék első pályáin inkább húzzuk el a befejezést, hogy ki tudjuk próbálni a rendelkezésünkre álló varázslatokat, éles helyzetekben és kevés manna esetén a spellek pontos ismerete sokat segíthet.

• Az Altart csak akkor érdemes használni, ha legalább 2-3 csapat is bent tartózkodik a hatósugarában.

• A HOMM-mal ellentétben ebben a játékban a fixen beépített ellenfelek nagyon ritkák, a gép a cselekmény folyamán állandóan változtatja egységeinek elhelyezkedését.

AZ ÍTÉLET

Nagyon kevés rossz tapasztalatom volt a játékkal kapcsolatban. Nem azt mondom, hogy tökéletesre sikeredett, de mindenesetre szerintem a jobban átgondolt stratégia rész egyértelműen lekörözi a HOMM-ot. Kérdéses lehet az, hogy ez a sok város és az össze-vissza kóborló egységhegyek tetszeni fognak-e mindenkinek. Visszaemlékezve a HOMM-ra eléggé idegesített, hogy megfelelő tréning hiányában minimális esélyünk volt a hatalmasra duzzasztott seregű

ellenséges hősök legyőzésére. Ebben a játékban erről szó sincs: ha ügyesek vagyunk, simán elkülöníthetjük a többi csapattól a hőst, aki nem rendelkezik képtelenül nagy seregekkel. Azt viszont nem igazán értettem, hogy miért kell ezeken a hatalmas campaign térképeken szinte lineárisan mozogni, a nehézségi fokozatok szólhattak volna a túra hosszáról is. Poén lett volna mondjuk az is, ha az Easy fokozat nem abból áll, hogy a gép szinte birka módjára hagyja, hogy megfosszuk minden erőforrásától. Hibák és hiányosságok tehát vannak, mégis úgy gondolom, hogy ugyan mérföldkőhöz nem érkeztünk a fantasy stílusú körökre osztott stratégiai játékok világában, de az Age of Wonders megjelenésével mindenképpen nagyon erős trónkövetelő lépett a piacra.

Bear™

93%

3DFX D3D

Take 2 Int. / www.take2games.com
www.ageofwonders.com
Pentium 133 / 32 MB RAM / 300 MB HDD

95%
91%
92%

Boldog Karácsonyt!
Akciós CD-ROM-ok
Recoil 2.490,-
RECOIL
Warcraft 2 2.990,-
WARCRAFT II
Descent Freespace 2.490,-
FREESPACE
Diablo 2.990,-
DIABLO
... és sok más játék 2.490,- Ft-tól.
DVD VIDEO
HARRISON FORD
BLADE RUNNER
KEANU REEVES
LAURENCE FISHBURNE
MATRIX
BANDERAS
HOPKINS
THE MASK OF ZORRO
TITANIC
Megjelent!!!
DVD filmek körúti üzletünkben: 4.990,-Ft-tól
A nagysikerű rajzfilm alapján készült játék:
Tarzan 8.990,-
PHARAOH
Pharaoh 9.990,-
IMPERIUM GALACTICA
9.990,-
Imperium Galactica 2
AKG termékek fantasztikus árakon!
AKG
EVOLUTION
Önálló zenekart akarsz?
Vásárolj az Evolution termékeiből!
MIDI billentyűzetek, Dance Station zeneszerző program
VISZONTELADÓKNAK RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNYEK!!!
Csomagküldő szolgáltatásunk a leggyorsabb és legmegbízhatóbb!
A még meg nem jelent játékokat (Diablo 2, Unreal Tournament, stb.) nálunk a legjobb áron egyezheted elő!
Kérd ingyenes árlistánkat!
gamelandcd@hotmail.com
1201 Bp, Baross u. 55. Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18
1073 Bp, Erzsébet krt. 21. Tel: 344-5810, 20-944-1564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14
1156 Bp, Páskomliget út 10. Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18
GAMELAND PC CD SHOP

Theme Park World

Réges-régen, amikor még az Amigák, C64-ek és Spectrumok uralták a világot, megjelentek planétánkon a programozás géniuszai, akik kis suhancként eredeti ötletekkel megtöltött fantasztikus programokkal rukkoltak elő. Szerencsére hőseink közül többen még ma is jelen vannak a PC-k mára már kaotikussá vált forgatagában, és ontják magukból a jobbnál jobb ötleteket. Biztos sokaknak megvannak a maguk kis kedvencei ezekből az időkből. Emlékszem Sid Meier Pirates! című klasszikusára, Eric Chai Another Worldjére… és emlékszem… emlékszem arra az úriemberre, akinek köszönhetően először ragadtam le úgy a monitor előtt, hogy a külvilág megszűnt körülöttem létezni. A játék címe Populous volt, a készítőjét pedig Peter Molyneux-nek hívták. Populous, Powermonger, Theme Park és Dungeon Keeper, ezek a remekművek mára már klasszikussá nőtték ki magukat, s mindannyian Peter elméjének szülöttei. Ő volt a Bullfrog nevű játékforgalmazó cég egyik alapítója, és az előbb említett játékai is ezen műhely kecskebékával ellátott dobozaiban látták meg a napvilágot. Miután Peter Molyneux elkészítette a Dungeon Keepert, gondolt egy nagyot, és kilépett a Bullfrogtól, majd megalapította a Lionhead Studiót, ahol nekilátott legújabb játékának fejlesztéséhez… de ez már másik történet.

Peter távozásakor számítani lehetett arra, hogy a Bullfrog eddig olajozottan működő gépezetébe porszem kerül, s hogy újabb fejlesztéseik a legfontosabb fogaskerék nélkül nem lesznek képesek hozni formájukat.

Ez az állításom némiképp beigazolódni látszik, hiszen a mester távozását követően Kecskebékáék semmiféle egyedi ötlettel nem rukkoltak elő, s a profittermelés legkényelmesebb módját választva felmelegítették a géniusz nagy ötleteit, és a néhány hónapja megjelent Dungeon Keeper remake-je után elkészítették az ősi Theme Park újráját is.

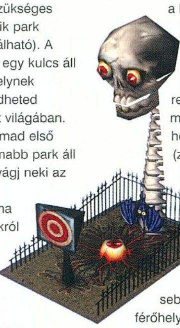
AZ ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ

Biztosan akad az olvasók között olyan, aki most találkozik először a Theme Park Világával, ezért dióhéjban összefoglalnám, hogy miről is van itt szó.

A Theme Park Worldben lehetőséged van beteljesíteni gyermekkorod legtitkosabb álmait. A csuda jó hétvégenkénti vidámpark látogatások soha nem feledett érzése most visszaköltözhet lelkedbe, ahol újra hallhatod a tömeg zsibongását és érezheted a vattacukor átható illatát. E kép megvalósításához nincs más dolgod, mint megépíteni álmaid vidámparkját.

MINDEN UTAZÁS AZ ELSŐ LÉPÉSSEL KEZDŐDIK

A játékban több, egymástól homlokegyenest különböző világban élheted ki kreativitásodat. Ahhoz, hogy bebocsátást nyerj valamelyik „új" világba, először meg kell szerezned a kapujának megnyitásához nélkülözhetetlen kulcsokat (amelyek szükséges mennyisége mindegyik park bejárata felett megtalálható). A kezdetekkor egyetlen egy kulcs áll rendelkezésedre, amelynek segítségével megkezdheted utazásodat a képzelet világában. Válaszd hát ki birodalmad első helyszínét. Ha a vidámabb park áll közelebb szívedhez, vágj neki az Elveszett királyság szigetének, ellenben ha horrorisztikus rémparkról álmodoztál gyermekkorodban, válaszd a Halloween világot.



JÁTÉKMÓDOK

A Theme Park Worldben kétféle játéktípus közül választhatsz: Instant Action és Full Simulation mód. Az elsőben némileg egyszerűbb feladatokkal kell megbirkóznod, és a kutatás pénzt nem kímélő feladatát sem kell a válladra venned. Ebben a játékmódban minden egyes megépíthető attrakció és felszerelés készen áll arra, hogy felvirágoztassa parkodat.

Full Simulation módban azonban minden feladat reád hárul. Nyakadba kell venned a személyzet és a látogatók ügyes bajos gondjait, neked kell lebonyolítanod a bankügyleteket, meg kell szervezned a parkban működő játékok karbantartását, és ki kell elégítened a kedves vendégek összes igényét is.

JÁTÉKSZEREK

Ahhoz, hogy vidámparkod jövedelmező és mulatságos vállalkozássá váljon, különböző játékokat kell építened. Szerencsére a készítők nem bonyolították túl az irányítást, ezért könnyedén megtalálhatod a rendelkezésre álló masinériáikat. Figyelj arra, hogy a gépezetek be- (zöld nyíl) és kijáratát (piros nyíl) feltétlenül csatlakoztasd az úthálózathoz. A játékszerekre klikkelve beállíthatod annak paramétereit (pl.: sebesség, jegy ára, férőhelyek száma) és az egy alkalomra szóló játékidőt (forgó ketyerék esetében a körök számát). Újdonság a programban, hogy immár magunk is kipróbálhatjuk szüleményünket. Ehhez nincs más teendőnk, mint ráklikkelni a kisautóban ücsörgő fiúcska ikonjára.

SZEMÉLYZET

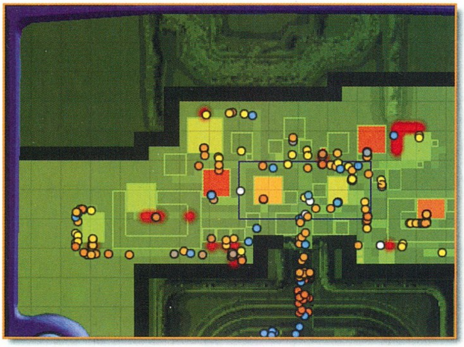
Birodalmad zökkenőmentes fenntartásához szükséged van személyzetre, amelynek típusai a következők.

Takarítók (Cleaner): A feladatuk a park rendben tartása és tisztítása. Nélkülük a WC-k eldugulnak, és a szemét felhalmozódik. Ha szeretnéd

elkerülni a fertőzések terjedését, mindenképpen vegyél fel belőlük néhányat. A takarító elhelyezése után ne felejtsd el beállítani a takarítás körzetét.

Szerelők (Mechanic): Feladatuk a berendezések karbantartása és továbbfejlesztése. Ha bármi elromlik, azonnal ott teremnek, és elhárítják a hibákat. Gépparkod növekedésével természetesen egyre több szerelőre lesz szükséged.

Ceremóniamesterek (Entertainer): Ők azok a bohócok,



akik mosolyt csalnak a sétányokon bandukoló gyermekek arcára.

Őrök (Guard): Alkalmazásukkal féken tarthatod a haszontalan lurkókat. Lehetőleg biztonsági kamerákkal kombinálva alkalmazd őket, hiszen nincs annál bosszantóbb, mint amikor valamelyik zsivány kölök belepisil a szökőkútba.

Tudósok (Scientist): A kutatás és fejlesztés tudorai. Rájuk hárul az új játékok kifejlesztésének feladata. Ha úgy döntesz, hogy szeretnéd csodamasinákkal gyarapítani gépparkodat, mindenképpen szükséged lesz munkájukra.

A személyzet hatékony működése érdekében építs személyzeti szobát, ahol a munka elvégzése után kipihenhetik fáradalmaikat.

A MEGGAZDAGODÁS ÖSVÉNYÉN

Étel, ital, hejehuja:

A látogató gyermeksereg nem elégszik meg holmi körhintákkal és hullámvasutakkal. Szórakozásuk csak akkor teljes, ha a sok vidámság közepette ehetnek, ihatnak, és lufit szorongathatnak markukban. Természetesen a Theme Park World eleget tesz a suhancok ezen igényeinek is. A különböző ajándékboltok, lufiárus, hamburgeres, italos és fagyisbódék építésével megteremtheted számukra a szórakozás Mekkáját. Ha valamelyik épületre klikkelsz, meghatározhatod annak tulajdonságait (pl.: az árusított portéka árát).

A bódék elhelyezésekor figyelj arra, hogy mindenhonnan könnyen és gyorsan megközelíthetők legyenek, ugyanis a pokolfajzatok lusták hosszú percekig gyalogolni az üdítő reményében.

Pénzügyek:

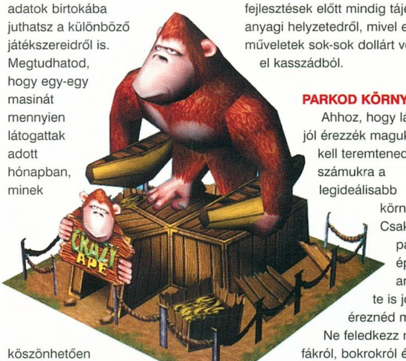
A játék egyik legfontosabb eleme. Itt határozhatod meg a belépőjegy árát, a személyzet továbbképzésére szánt pénz mennyiségét, valamint itt bocsátkozhatsz banki ügyletekbe.

Ebben a menüpontban minden egyes beavatkozásod kihatással van a parkod működésére. Banki hitelek felvételekor ügyelj arra, hogy a havi törlesztéseket képes legyél haladéktalanul átutalni. A személyzet továbbképzésével megnövelheted munkakedvüket, sebességüket és hatáskörüket.

A belépőjegy árának megváltoztatásával azonban óvatosan bánj, nehogy a megemelt díj elriassza a profitot hozó látogatókat.

INFORMÁCIÓK

Ebben a menüben találod a vidámparkodban szereplő összes játék, bolt és bódé diagramját. A park információs görbéin szemmel tarthatod a megnyitást követő években beözönlő látogatók számát, megfigyelheted az emberkék boldogsági mutatóját, a személyenként parkban töltött időt és a birodalmadban jelenleg kószáló ifjoncok számát. Ugyanebben a menüben fontos adatok birtokába juthatsz a különböző játékszereidről is. Megtudhatod, hogy egy-egy masinát mennyien látogattak adott hónapban, minek köszönhetően felmérheted a közönség igényeit. Lehetőleg minden hónapban látogass el ide, mivel a statisztikákat figyelemmel kísérve elkerülheted az esetlegesen bekövetkező anyagi csődöt.



KUTATÁS

Amint vidámparkodban legalább egy tudóst alkalmazol, lehetőséged nyílik a fejlesztésre és továbbfejlesztésre. A csúszkák segítségével beállíthatod, hogy egy-egy termék tökéletesítésébe mekkora energiát fektetsz. A fejlesztések előtt mindig tájékozódj anyagi helyzetedről, mivel ezek a műveletek sok-sok dollárt vonhatnak el kasszádból.

PARKOD KÖRNYEZETE

Ahhoz, hogy látogatóid jól érezzék magukat, meg kell teremtened számukra a legideálisabb környezetet. Csak olyan parkot építs, amelyben te is jól éreznéd magadat.

Ne feledkezz meg a fákról, bokrokról és a mókás faragott kövekről, amelyek mind-mind hozzájárulnak birodalmad komfortosabbá tételéhez. Soha ne felejts el az ételes és italos bódék közelébe WC-ket és szemetes kosarakat telepíteni. Ha módod van rá, a

mellékhelyiségeket ültesd körül fákkal, és helyezz el a közelükben takarítószemélyzetet.

KIHÍVÁSOK

Aranyjegyek, aranykulcsok:

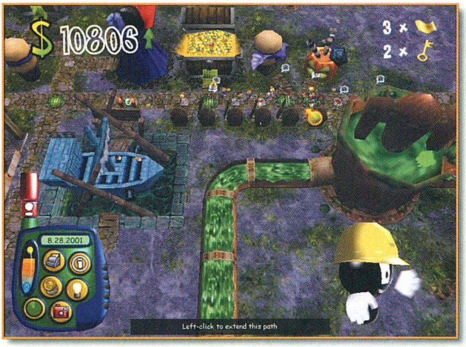
A játékban a legnagyobb kihívást az aranyjegyek megszerzésével kiváltható kulcsok jelentik. Ha a parkod kielégíti a látogatók igényét és eléri a megfelelő fejlettségi szintet, aranyjegyet kapsz jutalmul. Minden harmadik jegy kulcsra váltható, melynek segítségével bebocsátást nyerhetsz az addig ismeretlen parkok világába.

Kisebb kihívások:

Segítőd időnként apróbb feladatok elvégzésére biztat, minek jutalma általában jelentős mennyiségű készpénz (ilyen pl.: egy hónap alatt eladni 100 liter üdítőt stb.). Ezeket a megmérettetéseket érdemes elfogadni, mivel teljesítésük kisegíthet átmeneti anyagi gondjainkból.

VIDÁMPARK A NETEN

A készítők ezzel a vidám szolgáltatással próbálták orvosolni elkövetett hibáikat. Kész parkodat feltöltheted a világhálóra, ahol versenybe szállhat a lejövedelmezőbb birodalom nemes címéért. Igazán jó móka és tanulságos letölteni a környező országok géniuszainak munkáit.



KÉPESLAP KÜLDÉSE

Virágzó birodalmad legvidámabb pillanatait megörökítheted, és elpostázhatod ismerőseidnek. Eme funkció hangulata visszaröpített azokba az időkbe, amikor magam készítettem ajándékot szeretteimnek egy-egy jeles esemény alkalmával. Most ugyanezt megteheted.

A TÖRTÉNELEM SZELE A BULLFROG ARCÁBA CSAP, AVAGY A MÚLT ÉS A JELEN MEGMÉRKŐZIK

Amikor kezembe kaptam a játékot, boldogság töltötte el szívemet. Tudtam, a nagy elődöd mit nyújtott, és hittem, hogy ismét álmatlan éjszakákon keresztül megvalósíthatom mindazt, amit megannyi évvel ezelőtt. Sajnos, képzelgéseim nem váltak valóra, és most először életemben fájdalmas csalódással vettem tudomásul, hogy a Bullfrog legújabb játéka Peter Molyneux nélkül nem más, mint gyönyörű lufi, amely a nagy erőlködés hatására éppen az arcom előtt pukkant ki. Ha összehasonlítom a sok-sok évvel ezelőtt készített Theme Parkkal, akkor a játékmenet terén csak visszaesést tapasztalhatok. Az ifjú üdvöskében a tőzsde, a konkurens parkokkal való versengés, a különböző kategóriákban (legbiztonságosabb, legtisztább, legjövedelmezőbb stb. park) elnyerhető trófeák lehetősége és a személyzet magas szintű menedzselése megszűnt létezni. Mindezek helyett gyönyörű 3D-s világot kaptam, amelyben szabadon mászkálhatok, mindent kipróbálhatok, és amely tényleg a lehető legközelebb hozza a vidámparkok nyüzsgő forgatagát.

KONKLÚZIÓ

Amint azt már említettem, nagyon szomorú vagyok.

Összegzésképpen nem mondhatok mást, csak azt, hogy mélységesen csalódtam a Bullfrog virtuális vidámparkjában. A Theme Park Worldből kihagyott elemek és az ötlettelenség hatására a kezdeti lelkendezésem lassacskán alábbhagyott. Már nem örültem a dinó hasán ugrándozó kölköknek, már nem érdekelt, hogy szabadon barangolhatok parkomban. Én csak játszani szerettem volna, gondolkodni, építeni, és jobb lenni, mint a konkurencia, amely valahogy kimaradt a programból. Legnagyobb sajnálatomra a Theme Park World nem lett más, mint valamiféle Vidámparkos Tamagochi, amelyben jómagam nem leltem örömömet, ám pálcát mégsem törhetek a Bullfrog játéka felett, hiszen aki nem játszott a nagy elődöddel vagy esetleg a fiatalabb korosztály jeles képviselője, kellemes órákat tölthet el a gép mellett. Egy azonban bizonyos. Ha az egykoron szebb napokat maga mögött tudható gárdának nem sikerül Peter Molyneux helyett találni valakit, aki ötletekkel halmozná el őket, akkor szomorú jövő előtt állnak, mert hamarosan rádöbbennek, hogy több rókabőrt nem húzhatnak le a mester portékáiról.

Sasa

Levesszük a gondot a válladról

Kedvezményes PC GURU előfizetés 2000 január 31-ig

1 év 17592 Ft helyett 12000 Ft - 1/2 év 8976 Ft helyett 6000 Ft - 1/4 év 4488 Ft helyett 3000 Ft

Előfizethető a szerkesztőségben, vagy postai úton a megrendelőlap segítségével.

Info: Fehér Ildikó - 349-4768 - ildiko@vogel.hu

Flanker 2.0

Régen előzte meg ennyire felfokozott várakozás szimulátor megjelenését, mint az SSI műhelyében született Flanker 2.0-ét. A több mint két éven át tartó fejlesztés és az ezzel járó folytonos csúsztatás és átalakítás már-már azt is megkérdőjelezte, hogy kiadják-e egyáltalán. Szerencsénkre azonban a program mára elérte azt a szintet, hogy a boltokba kerülhessen, és kész arra, hogy minden hálószoba-pilóta szívébe belopja magát.

A Flanker első része úgy 4 évvel ezelőtt jelent meg azzal a céllal, hogy megtörje a Falcon 3 egyeduralmát. Ez sikerült is neki, hiszen mind grafikában, mind a szimuláció minőségében új mérföldkőnek számított. A hidegháborúnak ugyan a glasznoszty véget vetett, a Falcon-Flanker ellentétnek azonban nem. Egy évvel a MicroProse játékának megjelenése után most itt az új Szu-27-es, hogy átvegye a vezetést.

AZ OROSZ CSODAFEGYVER

A Szu-27 minden kétséget kizáróan a világ egyik legjobb vadászrepülőgépe. Nagyobb tolóerő/tömeg aránnyal rendelkezik, mint az F-15C, és háromszor annyi légiharcrakétát vihet magával, mint az F-16. Manőverező képességére jellemző, hogy minden légi bemutatón tud valami újat, meglepőt mutatni, és csak az orosz pilóták meggondolatlanságának köszönhető, hogy a baleseti statisztikákban is sajnos vezető szerepet kap.

1985-ös rendszerbeállítása óta több variációt is építettek belőle. Ilyen például a Szu-30-as bombázó, és a játékban szintén repülhető, legújabb Szu-33, amely a tervek szerint az orosz repülőgép-hordozókon teljesít majd szolgálatot. Míg a Szu-27-es vadászcélokra épített gép, addig a 33-as egyesíti a két megelőző típus tulajdonságait, mint hatékony vadászbombázó.

Minden szimulátornak a jó repülési modell az alapja. Fokozottan igaz ez akkor, ha ilyen jól manőverező gépről van szó. Szerencsére az SSI programozói a lehetőségéhez mérten nagyszerű munkát végeztek. A gép megvadult paripaként reagál minden botkormánymozdításra, gázadásra. Megremeg, mikor erősebb fordulóba küldjük, és szinte érezni lehet a két hatalmas hajtómű tomboló erejét, ahogy a kanyar végén ráadjuk az utánégetőt.

Az autopilóta - a szokásos útvonalkövetésen kívül - képes még önműködő vízszintben tartásra, gázadásra és trimmelésre, ami bizony néha megkönnyíti a puhány, NATO gépekhez szokott pilóta életét.

FAB, KAB, BETAB, KMGU-2F ÉS A TÖBBIEK

A repülőgépbe - típustól függően - 150 kilométeres hatótávolságú Zhuk-27-es illetve 33-as radar lett beépítve, amely képes alacsonyan, földháttérben repülő célokat befogni, és azokra rakétát is rávezetni. Rendelkezik a már megszokott RWS, TWS, Bore és VS üzemmódokkal, kipróbálhatjuk az egyedülálló sisakcélzórendszert és a függőleges üzemű keresést is (ebben az esetben a fegyverzet saját keresője dolgozik). A légiharc-rakéták között megtaláljuk az összes, többé-kevésbé ismert orosz típust, legyen az aktív, félaktív radarvezérléses vagy infravörös.

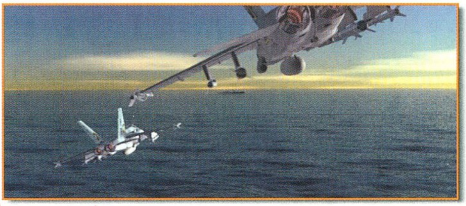
A bevethető fegyverek skálája földi célpontok ellen is széles. Sajnos azonban az orosz technikából adódóan a fegyverek rávezetése és találati pontossága kevésbé hatékony. A levegő-föld üzemű radar mindössze a célok felderítésére szolgál, míg a befogást a Flanker elektro-optikai keresője intézi. Meglehetősen látványos, de pontatlan és sok gyakorlást igénylő technika, amely igazán az erősen védett célpontok bombázása közben izzaszthatja meg az embert.

Mivel az orosz fegyverek kisebb nyilvánosságot kapnak a médiában a Maverickek és AMRAAM-ok között, eltart egy ideig, míg kitapasztaljuk, milyen bevetési profilt érdemes használnunk, vagy hogy egyáltalán melyik milyen célpont ellen a leghatékonyabb (ebben a kézikönyv szinte mindenre kiterjedő ismertetője sokat segíthet).

A program egyik nagy hibája viszont, hogy a bevetések előtt csak az előre felkínált fegyverzetkombinációt vihetjük magunkkal, tehát nincs lehetőségünk valamelyik már jól bevált és kipróbált rakétával vagy bombával lecserélni azt. Lehet, hogy ez az orosz katonai szokások átvétele - a pilóta ne szóljon bele, hogy mit és hova visz, csak vezesse a gépet -, de akkor is nagyban csökkenti a játék értékét.

MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Az AI kérdését több oldalról kell megvizsgálni a jó szimulátorok esetében. Először is ott vannak a földi egységek, azok közül is kiemelhetjük a légvédelmi ütegeket, amelyek a Flankerben bizony meglepő hatékonysággal küldik ránk rakétáikat. Az ellenséges repülőgépek találékonysága is nagyon jóra sikerült. Ha van rá lehetőségük (értsd: fegyvereik), nem hagyják magukat csak úgy tőrbe



csalni, erőszakosan és mégis okosan támadnak kihasználva a terep adta lehetőségeket is. Harmadikként ott vannak a kísérőink, kiknek vezérlését valószínűleg ugyanez a rutin oldja meg. Hibájuk, hogy nem csapatjátékosok. Legtöbbször a saját fejük után mennek, főleg, ha légi harcra kerül a sor. Itt bizony lenne még mit javítani a Fighter Collection programozóinak.

A KRÍM KONFLIKTUS

A játék a Krím félsziget térségében játszódik. Jogos birtokosa Ukrajna, amely a Szovjetunió felbomlása után kapta meg a területet. Oroszország mindössze a szevasztopoli kikötőt tartotta meg, mint fontos kijáratot a Fekete Tengerre.

Az ukrán kormányt azonban ez a kis szálka zavarhatta, mert úgy gondolták, elfoglalják a várost, hazazavarva volt elvtársaikat. Az oroszok, meggyengülve a gazdasági válságtól, a NATO-tól kérnek segítséget (!), amit egy amerikai repülőgép-hordozó formájában meg is kapnak (a leírás alapján az USA-t a Kínával vívott háború éppen lefoglalja, így nem tudnak több egységet küldeni). Ez a Dale Brown vagy Tom Clancy könyvbe illő konfliktus az alapja a játékhoz adott egyetlen hadjáratnak, így az első misszióban már élvezhetjük is a US NAVY oltalmazását, melynek során F-14-esek adnak légi fedezetet.

A hadjáraton kívül találhatunk még jó pár harci küldetést is a lemezen, sőt, akár mi is kiélhetjük alkotási vágyunkat a program szerves részét képező küldetésszerkesztővel.

A gyakorlóküldetések sorozata érdemel még említést, melynek során narrátor segítségével kaphatunk szinte minden részletre kiterjedő oktatást.

GRAFIKA, HANGHATÁSOK

A grafikára jellemző kettősség bizony elsőre eléggé elkeserített. Repülés közben mind a táj, mind a modellek kidolgozottsága és textúrái nagyszerű látványt nyújtanak még akkor is, ha a színek talán kicsit tompák és élettelenek. A program érdekessége, hogy nincs fix, csak virtuális kabinnézet. Minden műszer és kijelző tökéletes másolata az eredeti analóg berendezésnek, még a cirill feliratokat is meghagyták (a HUD szerencsére átkapcsolható angolra).

A repülést bevezető menürendszer viszont egész egyszerűen katasztrofálisra sikerült. A grafikusok palettáján csak a szürke, a világoskék és a zöld színek voltak kikeverve, ami meglehetősen egyhangú és unalmas. Az ikonok minden fantáziától és ötlettől mentesen vannak egymás alá/mellé téve, amit még az animációk sem dobnak fel.

Persze, lehet azt mondani, hogy a szimulátorokban nem a menüpontok színe a lényeg, hanem a repülési modell, de úgy gondolom, hogy valamely program akkor jó, ha az alkotók egyik részegységét sem hanyagolják el.

A zene és a hangahatások is csak közepesre sikerültek. Felszállás előtt a nyugati kultúra szerint oroszosnak minősített, dühösen dúdoló férfikórus próbál hangulatot teremteni, de sajnos engem inkább csak idegesített.

Repülés közben a hangok átlagosak, néhol zavarók. Natasa, a veszélyre figyelmeztető hölgy például eléggé antipatikusan, a vesztesek nyugalmával ismételgeti, hogy „Hajtóműhiba... Hajtóműhiba...". A már említett gyakorlóküldetés-narrátor viszont jól, kezdő angolosok számára is érthetően beszél.

Összegzésképpen elmondhatjuk, hogy a félig orosz fejlesztőcsapat jó munkát végzett. Eltekintve a már említett néhány gondtól és bugtól (patch már beígérve, letölthető lesz a flanker2.com-ról) igazi klasszikussal van dolgunk, amely összetettségének köszönhetően csak a hosszú téli estéket szobájukban átrepülő pilótáknak mutatja meg igazi arcát.

Ha az SSI nem hanyagolja el a játékot (új küldetések, kiegészítések stb.), könnyen olyan rajongóbázist építhet ki magának, mint a Falcon 4.0-é.

Neuro

Sega Rally 2

Bevallom, ritkán fordul elő velem, hogy valamelyik játék elvi síkon komolyan gondolkodóba ejtsen. Most éppen arra keresek racionális magyarázatot, vajon mi az, ami a SZIMULÁTORRAJONGÓ lelkemet ennyire lázba hozta egy arcade autóverseny kapcsán. Miért van az, hogy a játéktermekben csak nagy ritkán látni SR 2-t futtató gépet kihasználatlanul? Valami van ebben a játékban...

A 11. számban közölt bemutatóban már egészen jól körüljártam a programot, persze a végleges változatban egy-két elemén csiszoltak. Az autók száma hét, alapban megkapod a két régit is, a híresztelésekkel ellentétben nem kell bűvészkedni, legfeljebb a Lancia Delta HF a Subaru Impreza WRC 99, vagy a Mitsubishi EVO 6 mellett kissé faramucin hat. Ha mindez kevés lenne, további tizenvalahány gép érhető még el, csak a Tízéves Bajnokságban minél több első helyezést érj el. Mielőtt megrónátok, azért „tizenvalahány”, mert még nem tudtam befejezni a játékot, tíz első helyezés ugye tíz év, a kézikönyvben már tizenegy szerepel, a súgó pedig tizenkét bónusz autóról beszél. Mindenféleképpen élmény kipróbálni az elmúlt évtizedek legendás gépeit, ilyen például az Alpine A110-es, vagy a Lancia 037 Rally.

Az ötféle játékmód viszont maradt, ezek közül első az arcade, melyben vagy gyakorolod a pályákat, vagy rögtön belevágsz a bajnokságba, ahol bizony zöldfülűként a tizenhatodik helyről rajtolsz, s helyezésedet versenyről versenyre javíthatod. A multiplayer rész a szokásos, modem, LAN, vagy soros kábel lehet a gépek között, és legfeljebb négyen versenyezhettek egyszerre. A kommunikációt „Chat Screen” segíti.

További lehetőség a már említett „Tízéves Bajnokság”, melyben évről-évre kell a rátermettségedet bizonyítanod, ugyancsak a legutolsó helyről indulva. Ha az évet az első helyen zárod, a jutalom bónusz autó. A futamok változatos időjárási viszonyok között (tiszta, esős vagy havas) zajlanak különböző napszakokban: reggel, délután, este és éjszaka, az utóbbiak leginkább a látási viszonyokat határozzák meg.

A következő játékmód a „2 Player Battle”. Mint a nevéből is látszik, ez osztott képernyős, kétjátékos mód. Már alapban minden pálya választható.

Végül, de nem utolsóként következzen a „Time Attack”, mely, mint említettem a bemutatóban, valami oknál fogva nekem a kedvencem lett. Ebben egyedül kell az érvényes pályacsúcsot megdönteni három körön belül, de választható szabad körözés is. A „Ghost Car” igény szerint ki- és bekapcsolható.

Kezdéskor hatféle terep érhető el, száguldozhatsz sivatagban, a korzikai hegyek között, svédországi behavazott, jeges utakon, Monte Carlo utcáin, Indonézia trópusi tájain és az egyik aranyos katalóniai tengerparti kisvárosban. Ha a Tízéves Bajnokságot győztesként zárod, akkor hetedikként megkapod a „Super S.S. elnevezésű Portugál tesztpályát. A Riviéra és a Super S.S. kivételével minden helyszín háromféle nyomvonalon, más-más nehézségi fokon is bejárható. A gyakorló és a Time Attack módban megválaszthatod az időjárási viszonyokat és a napszakot is. Néhány versenymódban infót is kaphatsz a pályáról, ebben megtalálható annak hossza, a szintkülönbség, a pályacsúcs, az útviszonyok (aszfalt, kavics, sár, hó stb.) százalékos aránya, az időjárási viszonyok. Ezek függvényében állíthatod be az autót, a „Car Settings” menü innen is elérhető.

A grafika egyetlen igazi negatívuma az, hogy a legnagyobb felbontás 800x600 lehet. Ez először igencsak mellbe vágja az embert, hiszen manapság a játékok nagy része ennek a kétszeresével is hajlandó futni, csak bírja a gépünk, de hamar rá kell jönnünk, hogy ezt a 800x600 képpontot nagyon is tisztességesen kitöltötték. A Dreamcast örökség már elsőre szembeötlik, a táj kirajzolása meglehetősen eltér a PC-n megszokottól. (Magyarul: Sokkal szebb.) Talán elnézitek nekem, hogy nem bonyolódom technikai részletekbe, a grafikai dolgokhoz keveset értek (Shoebaron és Laa-Yosh szerkesztőségbeli beszélgetései időnként igencsak kínaiul hangzanak a számomra.), de azt bármikor el tudom dönteni, hogy egy program teszik-e nekem, vagy sem. Az autóban a sofőr és a navigátor, a bukócsövek és időnként a pótkerék is látszik. Az

üvegfelületek különösen látványosak, az autó be is koszolódik verseny közben. Az SR 2 minden kétséget kizárva a legszebb autós programok egyike. Persze, ha közelebb megyünk egy-egy tereptárgyhoz, akkor a turpisság feltűnik: minden csak annyira van kidolgozva, hogy száguldozás közben a tökéletesség illúzióját keltse, de azt hiszem, ez az igazi profizmus. Azt pedig már nem is tudom, említsem-e, hogy a falakon időnként átlátni a nagy semmibe. Úgy látszik, ezzel együtt kell élnünk, hiszen ez a bug szinte minden programban fellelhető.

Mindezek után nézzük a játékmenetet, mivel számomra minden „kerekeken gördülő” programnak ez a legfontosabb része. Mocsy külön felhívta a figyelmemet a játék arcade jellegére, hiszen ő is tudja, hogy bár az NFS sorozat mély nyomokat hagyott bennem, azért a pontos fizikai modellezés számomra mindennél fontosabb. Nem akarok elébe menni a dolgoknak, de azt már most elmondhatom, az SR 2 elcsábított, majdnem olyan szenvedélyesen róttam vele a köröket, mint a nálam csúcsnak számító Sports Car GT-vel. Az igazi kihívást nem is az ellenfelek jelentik, még nehéz fokozaton sem jelent az előzésük komoly akadályt, hanem az idő az, amivel komolyan meggyűlhet a bajod. A legtöbb pályát igazán be kell gyakorolni, mert e nélkül kicsit túl sűrűn fogod látni a „Game Over” feliratot. Megkönnyítheted a dolgodat, ha a „Car Settings” menüben megkeresed a számodra legmegfelelőbb beállításokat. Bütykölheted a kormányzást, a fékeket, a kerékfelfüggesztéseket, a váltóáttételt. Típustól függően használhatsz négy-, öt-, hat-, esetleg hétfokozatú

kézi, vagy automata váltót, és jó néhány gumi közül is választhatsz, bár pályánként a program ez utóbbit maga is megteszi, nem is rosszul. Ha tanácstalan vagy, csak nézd meg a súgót, a „ROAD to the 10-YEAR CHAMPIONSHIP” oldalain hathatós segítséget kaphatsz a pályánkénti beállításokhoz, sőt, még a vezetési stílusodat is csiszolhatod.

Mindenképpen ajánlom, hogy a legtöbb fokozatú váltót használd, jobb gyorsulást és néhány km\h-val nagyobb végsebességet eredményez.

A járművek viselkedése inkább parádés, mintsem valósághű. Nagyon látványos csúsztatott kanyarvételeket lehet produkálni, de ezt annyira eltúlozták, hogy az autó néha a kerekekre merőlegesen csúszik, nem is keveset. A kézifék sem működik úgy, ahogy kellene, kanyarvételhez használhatatlan, és azt is csak félve említem meg, hogy a kerekeket nem lehet kipörgetni. Arról már talán illetlenség is beszélni, hogy néhány pályán padlógázzal végig lehet menni, kormány-visszatérítő erővel még aszfalton sem találkoztam, sok kanyar ezért nem igényel kormánykorrekciót: egy kis mozdulat, aztán a gép végigoldalaz a fordulón. Azt viszont tudnod kell, hogy mindezek ellenére a játék nem könnyű, még easy fokozaton is időnként szépen megizzasztja az embert.

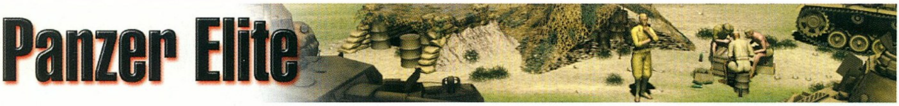
Nem állhatom meg szó nélkül azt a sok apró, de bosszantó hibát sem, miszerint az autók, még az elsőkerék-meghajtásúak is csak a hátsó kerekeikkel verik a sarat, nincs sem műszerfal nézet, sem tükrök, és jó lenne látni működő ablaktörlőket is.

A hangokra már alig maradt helyem: Nos, van 3D-s lehetőség, minden gép hangja más és más, a kísérő hangok, a kavicsok felverődése, a futómű zaja egészen jól sikerültek. Szinte tökéletes.

Engedjétek meg, hogy hasonlattal összegezzem a játékról kialakult véleményemet: A SEGA RALLY 2 leginkább egy csodálatos, szőke nőhöz hasonlít. Amikor meglátod, a villám rögtön beléd csap, persze, ekkor még nem tudod, miért. Lassacskán megismered, apró hibái ellenére is megkedveled, s igen könnyen szerelem lesz belőle. Hamarosan minden percedet kitölti, szinte narkotikummá válik, de ekkor már nem menekülsz. Talán nem is akarsz...

Tony

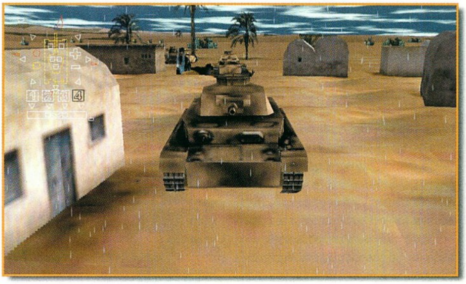
Panzer Elite



Remélem, elnézitek nekem, hogy a hangulatteremtő bevezető ezúttal elmarad, de hosszú idő óta ez az első olyan játék, mely bár roppant mód felkeltette az érdeklődésemet, de minden igyekezetem ellenére sem tudok lelkesedni érte. Mentségemre szolgáljon a tény, miszerint nagyon sok időt eltöltöttem vele, próbáltam felfedni az erényeit, azonban nem sikerült a legkisebb élményt sem kicsikarnom belőle.

Az ismerkedésünk egyébként nagyon jól indult, a második világháború nekem amúgy is örökzöld és hálás téma, főleg harckocsikban elbeszélve. Bár az intro nemcsak rövid, hanem gyenge is, a magas színvonalú menürendszer mindezért kárpótolhat. A szakasz összeállítása és az eligazítás egyszerűen briliáns, ennél jobbat csak álmodni lehet. Ugyan egy kicsit sokallottam a használandó billentyűket, illetve azok kombinációit, mindazonáltal úgy gondoltam, íme az igazi szimulátor. A grafika beállításakor azt is jólesően nyugtáztam, hogy extrém, 1600x1200-as felbontást is választhatok, ellenben amikor az első képeket megláttam, bizony fogtam a fejemet. A kidolgozás még úgy-ahogy elfogadható, a talaj textúráinak éles körvonala viszont kiszúrja az ember szemét: olyan, mintha sakktáblán haladnánk. A lánctalpak legtöbbször eltűnnek a föld alatt, a letarolt épületek és fák egyszerűen siralmasak. Az már csak tetézi a bajt, hogy mindez 1024x768-as felbontásban szaggat, pedig ezen a gépen az autós programok szebb,

összetettebb grafikával zokszó nélkül futnak. Nem vagyok programozó, lehet, hogy a harckocsi-szimulátoroknak ilyennek kell lenniük? Emlékszem, a Panzer Commander sem volt annak idején kiemelkedően látványos, csodálkoztam is, miért olyan, mint egy képregény, de azzal legalább lehetett játszani, s ezzel el is érkeztem a PE legnagyobb hibájához. Azt már talán számtalanszor leírtam, miszerint számomra a megjelenítés minősége a játékok megítélésekor másodrendű szempont, a legnagyobb hangsúlyt a játszhatóságra helyezem. Felülemelkedve az előbbi gondokon, nekiugrottam néhány küldetésnek, hanem megint csalódnom kellett: a PE ebben a formájában szinte játszhatatlan. Először is túlságosan életszerű, rengeteget kell nyomkodni a billentyűket, térképet böngészni, a szakasz többi tagjának parancsokat osztogatni. Tudom, van, aki éppen ezt szereti, nekem viszont már sok volt, pont a játék élvezetét vette el. a belső nézetek váltását rendkívül elegánsan oldották meg, dokumentumfilmben jól is mutatna, ellenben túl sok idő telik el, míg ki tudunk kukkantani a tankból; az ellenség pedig nem vár ránk, nyugodtan odasóz ezalatt. Ha már a nézetváltásnál tartunk, az ember időnként bent ragad a páncélosban, a külső nézetet újra előhozni lehetetlen. Amennyiben ez még nem lenne elég, muszáj elmondanom, hogy minden erőlködésem ellenére tolatni sem sikerült, egy-két billentyűzetparancs nem működik, erre pedig nem is találtam. Legtöbbször nem is okoz gondot, hiszen kerülni is lehet, illetve sok minden egyszerűen eltiporható, de többször előfordult, hogy a saját wingmanjeim állták el az utamat, s nem tágítottak az istennek sem. Feltettem a legutolsó patchet, bizonyosan ki is javított valamit, viszont az én bajaimra nem hozott gyógyírt. Most persze leírhatnám, hogy a Panzer Elite tulajdonképpen nagyon jó játék lenne, ha a hibáit kijavítanák, de ezt a mondatot bármelyik gyenge program mögé oda lehetne biggyeszteni.



Mielőtt elfelejteném, azért van itt valami, ami nagyon tetszett: számos korabeli filmrészletet láthatunk a játékban, ez mindenféleképpen megérdemli a dicséretet.

Tony

3DFX D3D

Psygnosis / www.psygnosis.com
Wings / www.wingssimulation.com
Pentium 233 / 32 MB RAM / 374 MB HDD

65%
75%
70%

GARANTÁLTAN

2000

KOMPATIBILIS!

PC • GURU
O • N • L • I • N • E

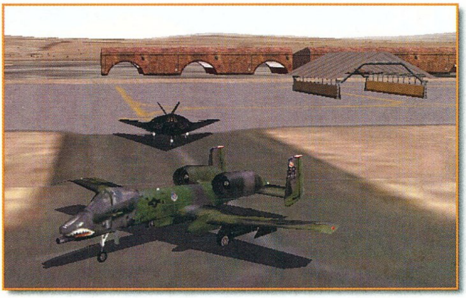
www.pcguru.hu

JANE'S USAF

WOW! – SZABADFORDÍTÁSBAN: „A KEGYELMES ÚRISTENIT!"

Ez minden, ami elsőre eszembe jut, ha valamilyen módon összegeznem kell a USAF-szal kapcsolatos tapasztalataimat. Mit tapasztalataimat, ÉLMÉNYEIMET!

Nem tudom, mi történt fejlesztőéknél, de éppen ideje volt, és előnyére vált a márkának.



Igaz, idáig is egészen szórakoztató volt, ami a Jane's-től megjelent, de ez most kezd működni is.

A két CD-ről 1,2 GB kerül fel a merevlemezre, ha a teljes telepítést választjuk, azután már nem lesz gondunk a játékkal.

A bevezető a szokásos Jane's animáció (ver. X.0), illetve valós felvételekből készült klip, némi gitárzenével (nekem tetszett).

A különböző bevetések során igen eltérő típusokkal repülhetünk úgy is, mint az idáig ismeretlennek számító F-105 vagy F-117, meg a klasszikusok: F-4E, F-15C, E, F-16 és A-10. Ebből kifolyólag érdemes a gyakorló küldetésekre némi energiát szánni, mert amikor a harcok élesben mennek, már nemigen marad idő felfedezni a különféle fegyverek és berendezések természetét. Csak példaképpen. A jó öreg Phantom II vihet ugyan lézerirányítású bombákat (megkönnyítendő az olyan kellemetlen célok kiiktatását, mint az AA üteg), de aki természetesnek veszi az F-15E után a beépített célmegjelölő lézert, az (csakúgy, mint én, a hülyegyerek) legfeljebb a mutatóujját használhatja, és azt is csak arra, hogy a homlokát bökdöshesse vele.

A másik dolog, hogy aki hozzászokott a biztos távolból való gyilkoláshoz, annak nem árt megmártózni a sűrűjében is egy kicsit, mert az F-105 és az A-10 bevetéseit úgy tervezik, hogy a földi személyzet felszállás előtt csak annyit kérdez a hajózóktól: „Üzensz valamit?"

Végül a légi harcok során meglepetés érheti a mindenható technikában bízókat is, mert könnyen előfordul, hogy nem marad más emlékeztető utánuk, mint a valamelyik Mig oldalára festett kis gépsziluett.

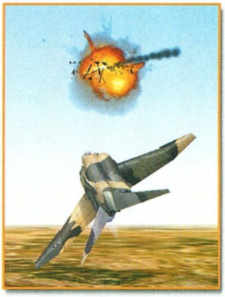
Ha túl vagytok a nyolc gyakorló bevetésen, akkor van rá némi esély, hogy a kill/loss arány egy feletti értéket mutat majd a későbbiek során. Akik látták a Top Gun című filmet, azok talán emlékeznek rá, hogy a vietnami háború végére ez a szám 12:1 volt az amerikaiak javára (legalábbis, ami a légi harcokat illeti). Nekem a cikk írásakor a statisztikám 6:1-et mutatott, és több, mint 60 repülőt veszítettem, amit nem érzek valami fényes sikernek tekintve, hogy ez öt teljes századot jelent.

Most érkeztünk a lényeghez, a hadjáratok következnek.

Az eddig meglehetősen háttérbe szorult vietnámi háború az első hadszíntér, ahol lehetőségünk adódik, hogy helyet biztosítsunk nevünknek az 58.000 másik amerikaié mellett.

A bevetéseket bármilyen sorrendben repülhetjük, és az egyik harc kimenetele semmilyen hatással nincs a másikéra. Azt hiszem, nem is baj, hogy a készítők nem vesződtek a dinamikus kampánnyal, mert a játék így is hangulatos lett. A hadjáratokat egyébként egy-egy rövid, régi felvételekből álló film

vezeti be, és azzal az animációk tárháza ki is merül. Ami ellensúlyozza ezt, az a bevetések rádióforgalma, mert alkalmazkodik az adott helyzethez, és nem ugyanazt a szöveget darálja le állandóan. Ettől pedig az egész nagyon valószerűvé válik, és mindenki igazán beleélheti magát a szerepébe. Ráadásul ez nem korlátozódik egyetlen



pilótára, mert olykor négy kötelék is a levegőbe emelkedik, és ez tizenhat gépet is jelenthet. Alapból a kötelékek vezérgépei között váltogathatunk, de az aktív alakulaton belül (vagy a taktikai térképen kiválasztva) bármelyik gépbe beülhetünk attól függően, hogy az adott helyzetben hol érezzük legfontosabbnak a jelenlétünket. A váltogatásokkal érdemes vigyázni (megéri figyelni a rádiózást), mert könnyen olyan gép fülkéjében találhatjuk magunkat, amelyet éppen SAM fogott be, vagy Mig ült be mögé. Ilyenkor pedig nem biztos, hogy segít az: „Oh, épp csak benéztem, de már megyek is!". Ezzel szemben használhatjuk menekülésként a fenti eljárást, ha úgy érezzük, hogy a feladat túlnőtt rajtunk. Igaz, ez nem túl férfias viselkedés, de amellett, hogy a cél szentesítheti az eszközt, emlékezzetek arra is, hogy csak kétfajta pilóta létezik: a hős és az öreg.

Ezeknek a váltogatásoknak köszönhetően nem árt felszállás előtt megtervezni a bevetést, és akár teljesen átalakítani a kötelékek fegyverzetét. Az első vietnámi misszió során például csak a második Phantom II kötelék visz Shrike rakétákat, és csak jóval az Austin kötelék után éri el a célkörzetet, ami azt eredményezi, hogy a repteret védő SAM ütegek legalább egy-két gépet lelőnek az első kötelékből. Ezért én az Austin gépeire tettem a Shrike-okat és a két Phansong radar kilövése után haza is küldtem őket. A Buickokra viszont MK bombák helyett rakétablokkok kerültek, mert az AA ágyúkra repüljön rá egyenesen bombavetéshez az, akinek legalább két anyukája van.

A gép egyébként előszeretettel küld bennünket szabadesésű bombákkal a legmacerásabb objektumok ellen, ráadásul olyan célkörzetekbe, ahol annyi Mig és SAM van, mintha a légvédelem éves seregszemléjét tartanák éppen. Így javaslom, hogy a legfejlettebb fegyvereket vigyétek magatokkal (kivéve a hős alkatúakat), a számla miatt pedig hadd aggódjon a kongresszus és az adófizetők. A túlterhelés se okozzon fejfájást senkinek, mert a felesleges fegyverzetet bármikor eldobhatjátok, ha légi harcra kerülne sor, és az előző mondat erre az esetre is érvényes.

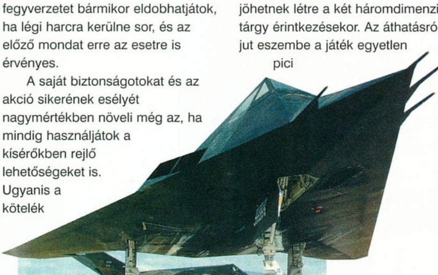
A saját biztonságotokat és az akció sikerének esélyét nagymértékben növeli még az, ha mindig használjátok a kísérőkben rejlő lehetőségeket is. Ugyanis a kötelék gépei szolga módon követik a vezért egészen addig, amíg más parancsot nem adtok nekik, vagy le nem lövik őket a szárnyvégetekről. Ami nagyon tetszett, hogy egészen értelmesen hajtottak végre mindent a harcok során, és némi tehetség is szorult beléjük, mert nem csak nagy néha találták el a kapott célokat. Amiben nem jeleskedtek túlzottan, az a „Protect Me” végrehajtása volt, mert hárman képtelenek voltak egyetlen Miget lelőni a hátam mögül.

A védelemmel kapcsolatban még ide kívánkozik az ökölszabály, mely szerint az RWR a legfőbb úr. Ha veszélyt jelez, akkor nincs az a megkezdett támadás vagy üldözött légcél, amely fontosabb lehetne a kitérő manővereknél. Aki ezt a szabályt megszegi, az hamar ládalakó lesz valamelyik állami parcellában. A másik jó tanács, hogy a földi célok esetében a rácsapásokból a felvételt érdemes a kellő időben és sebességgel kezdeni, mert kellemetlen áthatások jöhetnek létre a két háromdimenziós tárgy érintkezésekor. Az áthatásról jut eszembe a játék egyetlen pici szépséghibája. Még a légi utántöltések gyakorlásakor vettem észre, hogy a program objektumkezelése kissé nagyvonalú. Ugyanis a tanker boomja akkora lyukat ütött a pilótám mellkasába, hogy arra még a „Nyolcadik utas a halál” szereplői is felnyögtek volna. Ennek ellenére a játék grafikája gyönyörű. Ráadásul én nem is próbáltam mindent maximális részletességgel megjeleníttetni, mert a beállítások során sok helyen maga a program jelzi, hogy bizonyos érték felett már csak PIII jelenléte esetén érdemes próbálkozni. A hanghatások legalább olyan jók, mint a grafika. A rádiózás szövegei is illenek a bevetések hangulatához, és hála az égnek, nem erőltették a „we are so cool” mentalitást.

Nekem a játék nagyon tetszett. Főként, mert az egyik régi szívfájdalmam orvoslatot nyert. Nevezetesen, eddig soha nem tudtam használni a lézer és tv irányítású fegyvereket (ami lehet az én hibám is), de ebben a szimulátorban mindegyik kezelhető volt, és a telitalálatok a bunkerek, hangárok, hajók stb. ellen igazi sikerélményt jelentettek.

Sajnos arra nincs módom, hogy az EA „World War” szerverére fellépjek, pedig az lehet a csúcs, és szívesen repülnék valamelyik NATO „században”. Aki teheti, feltétlenül próbálja ki, mert megfelelő sebesség esetén ez a program többjátékos üzemmódban fantasztikus lehet. Akinek pedig hozzám hasonlóan erre nincsen lehetősége, az játssza végig a négy hadjáratot újra és újra, mert hihetetlen élményben lesz része!

Boy



91%

3DFX D3D

EA / www.ea.com
Jane's / www.janes.ea.com
Pentium 233 / 32 MB RAM / 120 MB HDD

93%
93%
90%

DANUBIUS

ECOBIT

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

Tisztelt résztvevők!

Sajnálattal tudatjuk hogy az Első Országos Szimulátor Verseny középdöntőit és döntőjét 1999-ben már nem áll módunkban megrendezni. Az utolsó hetek kedvezőtlen időjárása, és az igen magas számú jelentkezés miatt az egészséges versenyszellemet és a hibátlan lebonyolítás körülményeit már nem tudjuk biztosítani!

A show 2000 tavaszán folytatódik változatlan nyereményekkel, és reméljük hogy változatlan sikerrel.

A továbbjutókat értesítjük a tavaszi fordulókról.

Megértésüket köszönjük:

a rendezőség

ELECTRONIC ARTS DANUBIUS SAMSUNG ELECTRONICS intel inside pentium III PC GURU CHIP

MEGJELENT!

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Egy megunhatatlan szórakozási forma, az egyetlen, amely versenyezni tud a számítógépes játékokkal. Próbáld ki te is, gyere el a **100 000 Ft fődíjjal** megrendezett versenyre! (helyszín: Láng Műv. Központ, Bp., XIII. ker. Rozsnyai u. 3. Időpont: 2000. jan. 9. de 9:30)

Megvásárolható többek közt: MAGIC SHOP – Budapest 1052, Párizsi utca 1. (a Terra Center üzletközpontban). • Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték Szaküzlet, 1094 Budapest, Ferenc körút 27. • Valhalla Páholy Könyvesbolt 3525 Miskolc, Déryné u. 7. • Csillagvég Könyvesbolt, 6722 Szeged, Gogol u. 15. és más szerepjátékboltokban, sportkártyaboltokban, könyvárusoknál és játékboltokban.

*Káosz Galaktika Kártyajáték © 1999 Beholder Kft. Minden jog fenntartva. Cím: Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134, internet: **http://www.beholder.hu,** e-mail: beholder@mail.datanet.hu • Kérdések: gamecenter@elender.hu*

A Tiberian Sun játék nyertesei:

1 db 99-es szoftver csomag
(5 szabadon választott szoftver)

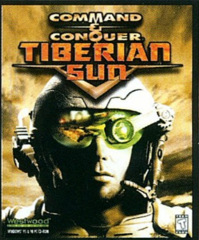
3462

10 db Tiberian Sun Csomag

3090, 3214, 3335, 3789, 3890, 4002, 4110, 4184, 4187,4213

100 db Tiberian Sun poszter

3002, 3014, 3098, 3102, 3141, 3199, 3209,3220, 3240, 3251, 3260, 3271, 3290, 3291, 3304, 3320, 3327, 3330, 3370, 3379, 3411, 3427, 3450, 3456, 3460, 3510, 3513, 3535, 3542, 3551, 3553, 3570, 3582, 3600, 3614, 3617, 3632, 3671, 3674, 3669, 3737, 3811, 3824, 3830, 3841, 3849, 3855, 3862, 3866, 3870, 3893, 4001, 4022, 4030, 4033, 4041, 4052, 4060, 4062, 4067, 4091, 4103, 4105, 4113, 4117, 4120, 4132, 4140, 4153,4160, 4182, 4188, 4190, 4193, 4195, 4201, 4204, 4208, 4211, 4219, 4223, 4224, 4229, 4231, 4237, 4240, 4244, 4246, 4249, 4252, 4256, 4261, 4264, 4265, 4269, 4270, 4271, 4278, 4280, 4282.



ECOBIT NYEREMÉNYJÁTÉK

A nyeremények átvehetőek az EcoBIT kft. irodájában a sorsolástól számított 60 napon belül.

1107 Budapest Wesselényi u. 25 információ: 351-3078 www.ecobit.hu

Szenzáció!

Magyarországon először két különböző
Intel Pentium III 500MHz
(Coppermine, 0.18μ, 256KB belső cache, alacsony fogyasztás)
processzorral felszerelt gépet kínálunk.

Silver Seraph
- 14.1" TFT színes kijelző
- 8MB videómemória
- 128MB rendszermemória
- 8.1GB merevlemez
- DVD meghajtó
- 4x CD író

799.900 Ft

Overdose2
- 14.1" TFT színes kijelző
- 8MB videómemória
- 128MB rendszermemória
- 8.1GB merevlemez
- DVD meghajtó

649.900 Ft

GERICOM Overdose 2XXL
- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD, CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Nettó ár: 489.900 Ft

GERICOM Overdose Polo2
- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, Li-Ion akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 379.900 Ft

GERICOM Overdose Polo
- 12.1" HPA (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska, NiMH akkumulátor
- DVD opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 299.900 Ft

Notebook számítógépeink memóriája, processzora és merevlemeze igény szerint azonnal módosítható!

BB ÁRUHITEL

Budapest Bank áruvásárlási hitel 20% kezdőrészlettől!

Omikron

A gépeket az ember teremtette, aki a teremtés csúcsán áll, őt semmi sem szárnyalhatja túl. Főleg nem egy gép! Nézzünk farkasszemet az asztalunkon lévő számítógéppel, mert nemsokára jó időre oda száműzik lelkünket. Aki belép Omikron világába, egyhamar nem szabadul onnan. A Quantic Dream új programja szakított a bevett sémákkal, és kiváló, lebilincselő kalandjátékkal lepte meg a nagyérdeműt.

Mivel kint nagyon-nagyon hideg van, és legújabb csodamasinánkat is szeretnénk megizzasztani, nem marad más választás, mint játszani. Aki az Eidos szárnyai alatt megjelenő Nomad soulra teszi le a voksát, egészen biztosan nem fogja megbánni: hosszú, izgalmas és kalandos játékra számítson.

DIMENZIÓVÁLTÁS

A minőségi intrót végignézve még nem teljesen tiszta, kit, kik és miért üldöznek. Mindenkit megnyugtatok már az elején, ez még jó sokáig ki sem fog derülni. A menü egyértelmű, az options pont alatt mindent rendesen beállíthatunk. Hálózati opciót ne is keressen senki, igaz, teljesen 3D-s emberszimulátorról van szó, amely mégis „csak" kalandjáték. Az első megdöbbentő képsorok rögtön az elején törnek ránk: itt a rutinos játékos még hátradől, a magyarázó mozzanatokat és a tanuló részt várva. Ezzel ellentétben feltűnik hősünk, Kay'L lihegve, kimerülve, de bizakodó arckifejezéssel, és tudtunkra adja, hogy mi vagyunk az egyetlenek, akik megmenthetik a pusztulástól és a totális elnyomástól Omikron népét. Ehhez nem elég külső szemlélőként végigizgulnunk a történetet, a lelkünket kell átvinni az ő dimenziójába, a testébe, hogy így legyünk szerves részei az eseményeknek. Miután feláldoztuk magunkat eme nemes cselekedet érdekében, átjutunk a portálon, amely töltési képernyőként egészen szép, s nem is vesszük észre azt a pár másodpercet, amíg elénk tárul Omikron városa.

VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel hatalmas területeken kell bóklásznunk, több száz szereplővel és tárggyal foglalkoznunk, a történet sokszor eltérhet, én most az egyik ilyen lehetséges utat, a saját lelkem vándorlását osztom meg veletek. A történet többé-kevésbé lineáris, a fő csapásvonal nagyjából meghatározott, de az események sokszor megelőzhetik egymást. A sztorit nem mesélem el, csak ahol szükséges, hiszen lelőni a legnagyobb poénokat, fordulatokat merénylet lenne a játékkal szemben. Csak a fontos elemeket említem meg, a bevásárló körutakat mindenki végezze el legjobb belátása szerint maga, kinek mire van szüksége. Minden embernek száma is van, ezt a leírásban mellőzöm. Új karaktereink harcszintjét mindig fejlesszük mester szintre (a Master of the inner voice a legmagasabb szint)!

A NOSZTI FIÚ LELKÉNEK ESETE OMIKRONBAN...

Miután tiszta, frissen mosott, de fájó fejjel felocsúdtam, követtem a robotot, aki rám parancsolt, hogy menjek haza kipihenni magamat. A Mecadogok közül való volt, akik az Omikroni látszólagos békére ügyelnek. A hatalmas, nyüzsgő várost megpillantva rögtön tudtam, itt nehéz feladatok várnak rám. Ezután hazatértem, akár autóval is mehettem volna, de mivel közel voltam lakhelyemhez, inkább odasétáltam. A liftben megcsörgetve kulcscsomómat máris beléphettem Kay'l lakásába, ahol is egy-két emlékkép beugrott, bár ezekből semmit sem tudtam kihámozni. A konyhában ki is mentettem az állásomat (ezt a 3 lebegő karikánál lehet, az egyik gyűrű felhasználásával). Visszatérve szeretőm, Telis megtámadott, mázlimra azonban azonnal felismert, és a nyakamba borult. Elmesélte, hogy Den, a társam ugyancsak eltűnt, feltételezhetően meghalt. Magamhoz vettem hát barátnőm pisztolyát, és utána eredtem a belső szobába, de előtte még a tréningszobában a legmagasabb szintre fejlesztettem verekedési technikámat a robot közreműködésével. Magamhoz vettem az igazolványomat és az altató vényt (sleeping pill prescription). A központba (Security HQ) indultam, de útközben betértem a gyógyszertárba is beváltani a receptet. A második szinten, az irodámban mindent magamhoz vettem, átnéztem nyomozásaim listáját, és elindultam Lea főnökasszony szobájába. Ott kaptam is küldetést, Jenna szennyesét kell kiteregetnem: - Vajon a felkelők csapatához tartozik? A cellájában kifaggattam, majd elmentem Telissel ebédelni. Telis nagyon aggódott miattam, ezért odaadta nekem a szerencsét hozó talizmánt, amelyet még én adtam neki előző életemben. Egy hirtelen sürgősségi hívás a bevásárlóközpontba rendelt, ahol

gyaníthatóan az életemre törtek, mivel egyedül kellett megküzdenem több bérgyilkossal is. Jenna lakásán semmi érdekeset nem találtam, amíg rá nem bukkantam a vécében elrejtett szekrénykulcsra, azonban kompromittáló anyagra itt sem leltem. A központba visszatérve megálltam az elsőn koilt venni, amelybe bele is kevertem az altatóport. Beszédbe elegyedtem az ellenszenves Sorkkal és a rokonszenves Tarekkel is, majd Leához siettem. Jenna ártatlan, vagyis nyugodtan elengedhetik. Lea megköszönte fáradozásunkat, és élvezettel fogyasztotta el álomba

ringató üdítőjét. A kártyája így tökéletesen megfelelt, hogy bejussunk a szigorúan elzárt dossziék szobájába.

Eszembe jutott, hogy Jenna gyanúsan könnyen szabadult, tehát visszanéztem lakására, ahol megtaláltam a lámpák környékén elrejtett titkos kapcsolót. A Decagun és a propagandairat egyértelműen jelezte, Jenna felkelő. Mivel a megvizsgált dossziék érdekes információkat közöltek, mindent feljegyeztem, és elsiettem a hullaházba. Yudin doktor segítőkésznek mutatkozott, Denről mesélt, akit meg is néztem a másik szobában. Találtam itt még egy

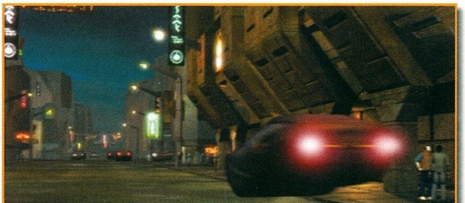
műtéti eszközt, amellyel a nem emberi lényből, Majából kiműtöttem egy kis darabot. A Maja testéből vett mintát sikerült analizálnom a mikroszkóp segítségével. A központban Tarek örömmel segített megjavítani Den kártyáját, amely sajnos tönkrement Jenna hűtőjében. Fu-An barátja szívesen rendbe hoz mindent, persze csak jó pénzért.

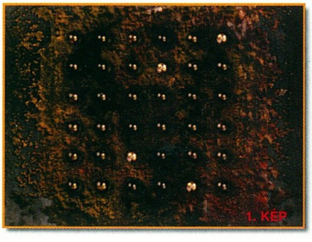
Nyomozásom folytatódott, Anissa, a táncosnő már nem dolgozott a 9010-es számú bárban, de nem ment messzire, hiszen az utca másik oldalán megint kapott állást. A csapos lefizetése után hátramentem beszélni az egyetlen szemtanúval, aki sok mindent elmondott, többek közt azt, hogy a gyilkos rendőr-démon volt! Egy kódpapírt is akart nekem adni, de miután sikoltozását követően szétlőttem a zárat, már csak a holttestére bukkantam. A gyilkos kiosont a hátam mögött. Az asztalon elfordítottam a szobrot, mire a kis széf kinyílt, benne a papírt tartalmazó dobozzal, amelyet Anissa kulcsával nyitottam ki. Den irodájában csak egy cetlire és az adatkártyájára bukkantam, de fontosnak tartottam megjegyezni a rövid üzenetet. Telis telefonált, csúnyán helybenhagyták. Hazarohantam hát, de őt a tetőn találtam csak meg. Meg akart ölelni, de már sejtek valamit... És igen, démon szállta meg! A harcban sajnos alul maradtam, de az utolsó pillanatban lelkem átszállt a tolvaj, Syao testébe. Az ismeretlenségbe burkolózó kapucnis hölgy sokat elárult a történtekről, és megkért, hogy szálljunk szembe a gonosszal. Küldetésemben a felkelők csapata - akik mellesleg jószívű demokraták – segített. Feladatom az volt, hogy elpusztítsam a két dimenzió közti hidat, amelyen keresztül a démonok lelkeket raboltak a mi világunkból. Ghandar, a rendőrfőnök volt a főgonosz, az ő irodájába kellett bejutnom.

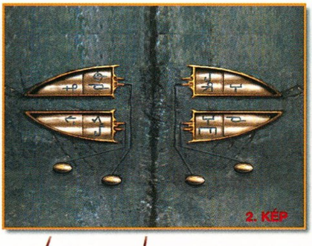
Den lakásán sok-sok vért találtam mindenhol, nagy verekedés lehetett. A fotó hátoldalán lévő szám nyitotta a széfet, amelyre a tigrisszobor alatti kapcsoló segítségével bukkantam. Találtam itt térképet, az irodája kulcsát és egy kazettát, amelyen barátom fényt derített az összes titokra. A fürdőszobában ráleltem ládájának kulcsára is. Tarek felbukkanása hatalmas harcba torkollott, de én ügyesebbnek bizonyultam nála. A 9-es zónában a szerzetesnek megmutattam a talizmánt, így már elhitte, hogy én is felkelő vagyok, és elvitt az egyik mesterhez, aki a Maja szövetminta segítségével elkészítette az Erő pálcáját, amellyel a lelketlen kapu- és hídőrzőket likvidálhatom. Miután technikailag is felkészültem a nagy harcra,

visszacaplattam a rendőrőrsre, ahol a ventilátor szobában a legfelsőbb rendű kártya segítségével leállítottam a szellőzést, kinyitottam a védőüveget, és alávetettem magamat a mélybe, ahol szerencsére puhára, vízbe érkeztem. Kikászálódva találtam egy darab drótot, amely pont kapóra jött, hogy rövidre zárjam a kisebb ventilátorok áramköreit is. Ahogy Den térképe mutatta, a bejárattól jobbra eső légkavaró mögött Ghandar irodája rejtőzött, ahol a már ismerős démonnal (ő pucolta Clean tisztára az agyamat a játék elején) verekedtem meg. Az asztalról felvettem a kártyát, majd a fiók alatti kapcsolóval hozzájutottam ahhoz a titkos táblához, amely már a kapu őrzőjéhez vezetett. A lelketleneket gyorsan leküzdöttem, és a főellenfél sem volt nehéz falat, a leggyengébb pontjára (a fejére) célozva gyorsan beadta a kulcsot. A városban Jenna várt, aki elkalauzolt a Felkelők bázisára, ahol Yob mutatta meg a bejáratot.

Hátul, a szobor mellett, ahol felvettem még két gyertyát is, beleillesztettem a talizmánomat a falon függő képbe, mire egy titkos lift levitt a Phalanx 5 csoport főhadiszállására. Dakobah, a Yeshu pap hosszú történetet mesélt el, melyből kiderült, hogy Astaroth a fő ellenség, ő rabolta el a lelkeket. Zöldfülűekhez méltóan rögtön megkaptuk a legnehezebb feladatokat. Az első az volt, hogy robbantsuk fel a Tetra fegyvergyár és a rendőrség közti hidat a 12-es zónában. Érdemes tudni, hogy a Tetra és a Trusts két harcban álló monopólium, mindent ők gyártanak és tartanak kézben Omikronban. A vasöklű diktátort Legatee Reshew-nek hívták. A WCM robbanóanyag megszerzésében Krill segíthet, tőle kaptam a detonátort, amelyhez Sokstól, a robottól szerezem be a KR100-as robbanóanyagot. A híd másik oldalán bemásztam a kapcsolókhoz, ahol - balszerencsémre - lövöldözésbe keveredtem. Az úszó pilléreken




1. KÉP


2. KÉP

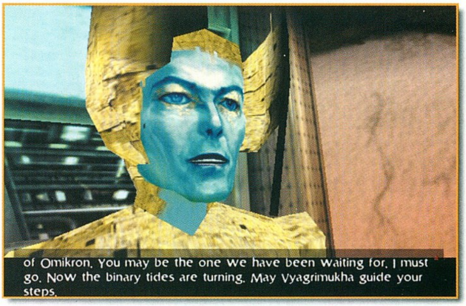
3. KÉP

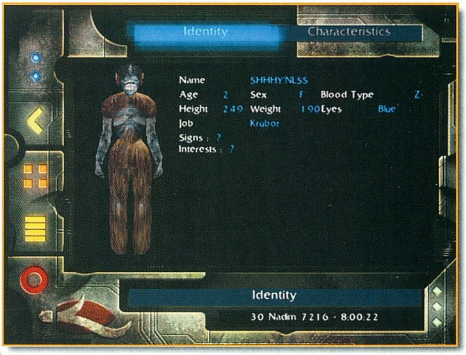
ugróiskolázva átjutottam a híd lábához, leraktam a robbanóanyagot, és futás, minél messzebbre.

Pihenő helyett már kaptam is a második feladatot. A 9-es zónában található könyvesboltban társunktól megkaptam a kalózadást tartalmazó dobozkát, majd a 22-es zónába jutva (át kell menni a nagy kapun) felmásztam a tetőre. Mivel nem akartam feleslegesen lövöldözni a hatalmas robotra, inkább rádobtam az egyik ládát. A lövöldözős rész ez esetben meglehetősen hosszúra és nehézre sikerült, de az ügyesebb játékosok ezt is átvészelhetik. Az adás lejátszása után a kerítés melletti ház tetejéről ugrottam ki az utcára. A 8250-es utcában található bázison végre kaphattam egy kis pihenőt. Kifaggattam Dakobah-t az ősi művészetekről és mágiákról. Megemlítette a Beshe'm névre keresztelt mágikus erejű tálkát, amely segít a varázslatok elkészítésében. A könyvtárban magamhoz szólítottam a halott ember nyelvét és minden fontos könyvet. Mivel a felső szintre nem tudtam feljutni a lift gyengélkedése miatt, Sokstól kértem segítséget, akit kevéske Insulating spray-vel fújtam le, mivel olyan szomorúnak látszott. A tőle kapott univerzális szerszámmal megjavítottam a liftet, és begyűjtöttem az Amepher harmatot. A titkos helyre az ősi kombinációs zár megfejtésével jutottam. Itt be tudtam gyűjteni a Cepher levelet és az árnyékport. Némi lubickolás után a halott xendari varázslótól elcsentem Vyagramukha gyémántját, lelkének porát és a Beshe'met. Az oltárokon elhelyeztem a begyűjtött tárgyakat (a két gyertyát, a Beshe'met, a Cepher levelet, a halott ember koponyájának porát, az árnyékport és az Amepher harmatot), és a jó munka gyümölcseként, rövid lélektréning után máris varázslóvá váltam. Rám fért volna egy kis pihenés a búvóhelyemen...

...Ám ide sem pihenni jöttem (mindig csak a munka, csak a munka, csak a munka!), már várt Jenna, aki megkért, segítsek elpusztítani a Tetra új Meca-őrök Z-4000 prototípusait, vagyis inkább az egész gyárat 8 darab nagy erejű bombával. A 29-es zónában munkálkodó Qazet fegyverkereskedő segített, de csak miután beadagoltam neki a halott nyelvéből és a Wiki gyümölcsből kotyvasztott igazság-koktélomat. A 2130-as zónában található titkos gyárba a csatornákon keresztül jutottam, amelynek a térképét a sarki könyvesboltban árulták. A férfiöltözőben sok-sok törölközős, kocka hasú katonával kellett megverekednem (a hölgy játékosok ezt a részt biztosan megjegyzik), mielőtt a jobb oldalon található szekrényből elcsentem a beléptető kártyát. Hosszas lövöldözés során mindenhová letettem a bombákat, kinyitottam az összes átjárót, majd a 15. perc vége felé a fő irányító szobában - a robotok elengedése után – elmenekültem a lifttel. A kijáratnál Jenna már várt, hogy elsőként gratulálhasson, ám elfogtak, és bezártak a Pamoka börtönbe, ami egyértelműen bizonyította számunkra – áruló van a Felkelők között!

Fogságom idején semmit sem fecsegtem a főnöknek, inkább átszóltam a falon keresztül Jennának. Az őrt letaglóztam a tányér segítségével. A nekem szánt elektrosokkot áttükröztem, majd felvettem tárgyaimat (újraaktiváltam a személyes Sneakemet). Kiszabadulásom után átvándoroltam

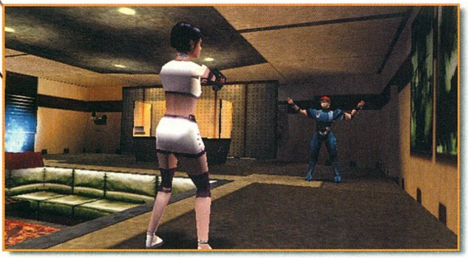


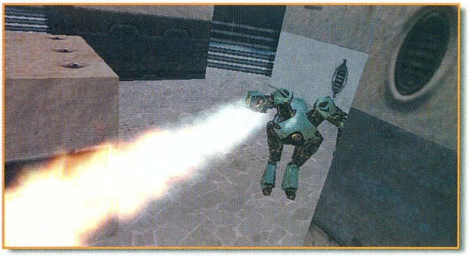


a kint ácsorgó őrbe, kiszabadítottam Jennát, és kézen fogva kisétáltunk.

Belső elhárítás következett. Namtar szobájában leemeltem a Sham szoborról a kürtöt, majd Soks segítségével elemeltem Krilltől egy csavarhúzót. Ez alkalmas volt arra, hogy bejussak Meshka'nhoz, akinek naplóját elolvasva, valamint szekrényéből magamhoz véve a szükséges savanyúcukrot (acid) és a kulcsot hagytam békében nyugodni szegényt. Namtarnál eltolva a szekrényt kis rekeszre bukkantam, amelyet az aciddal felpattintottam, és máris rájöttem, Namtart démon szállta meg, ő a kém! Meshka'n kulcsa nyitotta a könyvtári ládát, amelyben a fényharmatot találtam. Ezt a Beshe'mben összekevertem a kürttel, hogy kevéske démonleleplező csodaszerhez jussak. Yobnál ráleltem Namtarra is, akivel vérre menő küzdelem vette kezdetét.

Dakobah és Jenna örök hálájukat fejezték ki. Boz a virtuális teremtmény akart beszélni velem a Tramesh utca 1211-ben. Elmondta, hogy lelkem megmenekülésének egyetlen útja Omikron csapdájából, ha megküzdök Astaroth-szal. Az útmutatást a Lahoreh-i könyvtárban találtam. Ide költözött át a Felkelők maroknyi csapata is, melyet addigra már Jenna vezetett. A könyvtárban testet váltottam: egy tudósba költöztem, mivel csak így juthattam az alsó szintre, ahol rögtön az egyik kollégába botlottam. Mivel az ősi nyelven írt könyvet nem tudtam elolvasni, és a lámpa leoltása után sem sikerült megszöknöm vele, segítettem tudós barátomnak cserébe az ő fordítógépéért. Fent két könyvet gyűjtöttem be ennek érdekében: a Quartat rendszerekről és a kozmikus összefüggésekről szólót. A keresett megoldás a 0.1851, amit közöltem társammal, aki készséggel osztotta meg velem szerkentyűjét. A sötétben, hogy az őr ne lássa, lefordítottam a titkos könyvet, amelyből érdekes dolgok derültek ki. Hamestaga'nba nehéz és rázós útnak néztem elébe. A második gyémánthoz le kellett menni Lahoreh-ben Yrmaliba, amihez négy kapcsolót kellett működésbe hozni. Ehhez a megfejtést a falon függő térképen leltem. Lent csakis tökéletes zenei hallásomra hivatkozva megszólaltattam Yrmali kürtjét. A kotta a következő (szemben állva a kürttel): bal lent, jobb fönt, jobb lent, bal fönt. Majd ezután jobb fönt, bal fönt, jobb lent, bal lent, bal fönt, bal lent. A leérkező lift talapzatán megnéztem, hogy hol rejtették el az igazi gyémántot a hamisak között. Ez a hátsó sorban, jobbról a második volt. A varázslóknak fenntartott boszorkányboltban vettem némi árnyékport a biztonság kedvéért. A Jahangir parkban a kilátó ablakából leemeltem a párkányról a harmadik gyémántot, majd a Jinpan madaraktól elcsentem egyik tollukat, miután felmásztam hozzájuk. Ezután működésbe léptettem az ősrégen elrozsdásodott liftet. A kapcsolókat is megadott kotta szerint nyomogattam: a bejárattól jobbra az első, balra az első, a második, a negyedik, majd legvégül jobbról a harmadik. Az árnyékpor és a Jinpan toll segítségével kotyvasztottam a feltámasztó varázslatot, és életre keltettem Kiwant. Ő elárulta, hogy Astaroth megölésének titkát a Nout könyvéből tudhatom meg, majd, mint aki jól végezte dolgát, újból álomba (halálba) szenderült. A víz alatti kapcsolóval tártam fel a kapuhoz vezető utat. Az ősi fejben





helyükre illesztettem a gyémántokat, és átmentem, átúsztam az elfeledett kultúrák városába, Azkeelbe.

Itt mintha ezer szem figyelt volna, nagy izgalommal, ám óvatosan mászkáltam a függőhidakon. A kör alakú vájatban, majd kis liftezés után két kapcsolót nyomtam meg, így eljutottam a lanovkához. A főépületben Soyinka, a papnő elárulta a könyv lelőhelyét. A mélyben ráleltem Fodóra, a mamut testű Shamok ápolójára. Mivel Hamestaga'n bejáratát hatalmas kő torlaszolta el, amelyet csak a Shamok képesek eltolni az útból, kértem ilyen állatot, amely felettébb válogatósnak bizonyult, ezért kénytelen-kelletlen megöltem magamat - aktuálisan kölcsönzött testemet - a zöld, zklilant folyadékkal. Fodo testében már kiválóan éreztem, hogy a Shamagolás minden csínját-bínját ismerem, ezért hát nem tétlenkedtem, és elindultam a halál városa felé. A bejáratnál – bizonyítandó a legendás vendégszeretetet - Shhy'nlss támadt rám. Mivel Fodo teste amúgy is bűzlött a Shamok mindent átható szagától, hagytam magamat letaglózni, és átbújtam a kiváló harcos támadóm testébe. A városban nagy lövöldözés várt. A könyvvel folytatott beszélgetésem során kiderült, hogy Kushulainn kardjára, a Barkya'Ira lesz szükségem, amelyben az összes mágia lelke, alapja lakozik. Ezzel tudom megölni Astaroth-t. Miután a házakból kiszabadítottam a három szellemet, és az oltárra szaladtam, átkerültem Mahahleelbe. Itt beszédbe elegyedtem Kushulainn-nel. Miután lelke és kardjának birtoklási joga rám szállt, nagy levegőt vettem, és átmerészkedtem a zöld portálon. Astaroth-szal való bájcsevelyem nem tartott sokáig, gyorsan kiderült, nem kedveljük egymást. A technikám persze jobb volt az övénél, miután elől hajszálpontosan eltaláltam a fején, mögé szaladtam, és ott is megpörköltem a kobakját. Nem is bírta sokáig nézni briliáns ténykedésemet, és csöndben kimúlt.

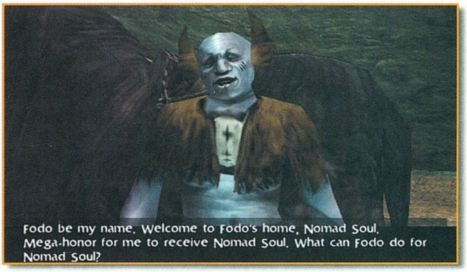
Lelkünk felszabadul, visszakerül a való világba, Hello Világ, ismét itt vagyunk!

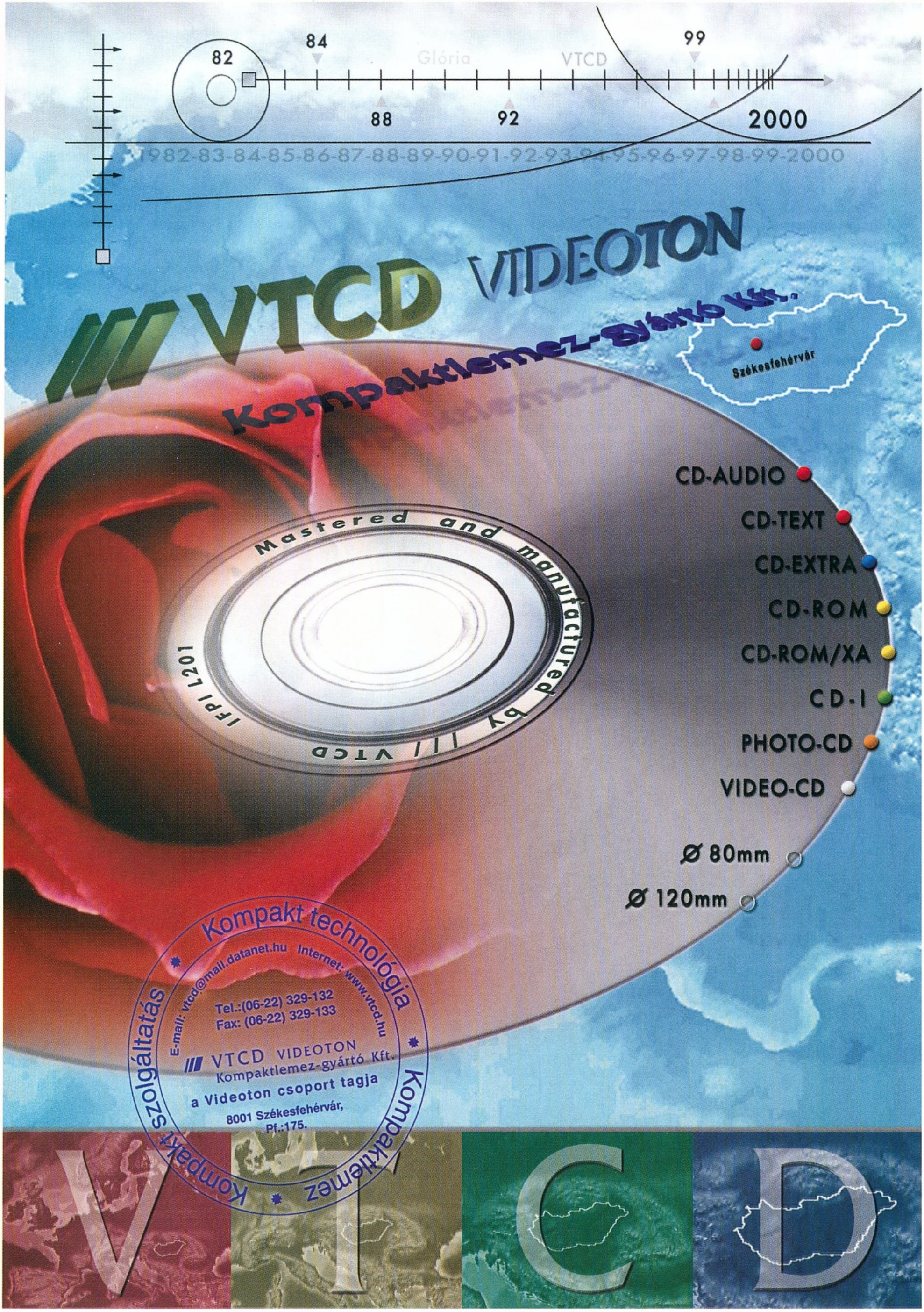
VÉLEMÉNY

Elsőre az embert a grafika és a hangok ragadják meg. Ezek szinte tökéletesre sikeredtek, bár az egész játék megmozgatásához nagy felbontásban talán még a Paksi Atomerőmű is kevés. A játékba belemerülve aztán a kisebb, ám annál inkább bosszantó hibák is feltűnnek. Ha nem lépünk a terminálokhoz, emberekhez vagy tárgyakhoz pontosan, eléjük megfelelő távolságra, szereplőnk csak áll értetlenül, és nem fogja fel, mit szeretnénk kezdeni a semmivel. A verekedős részek, a harcrendszer igazán érdekesen és jól lett kivitelezve, ezzel semmi gond.

A lövöldözős rész sem rossz: sok fegyver, mérsékelten okos ellenfelek, de ha egyszer ránk lőnek, 100%, hogy el is találnak. Ez zavaró. A futás karakterünk sebességétől függ, így elképzelhető, hogy csak lassan lódul neki, és csúcssebességen sem lesz Karl Lewis. A tulajdonságokat egyébként minden esetben fejleszthetjük tartós ajzószerekkel. Mivel a fejlesztők hatalmas bejárható területeket szerettek volna készíteni, sokszor találkozunk azonos textúrákkal, sőt, házakkal, de még utcákkal is. Ez idegesítő, ráadásul a térkép is kicsi és használhatatlan néha, ha sikátorokban bolyongunk. A járókelők felettébb primitívek, csak csörtetnek előre, mint Charles Barkley, semmi intelligencia, és ez igaz az autókra is. A forgatag csak az elején érdekes, később annyira bosszantó, hogy le is kapcsoltam alacsony szintre. (Ami még nagyon zavaró tényező, az az animációk lelőhetetlensége. Volt olyan rész, ahol a pénzszerzés érdekében többször kellett küzdeni valaki ellen és az anim rendszeresen jött kiírthatatlanul. - a törd.) Ami igazán szimpatikus, hogy a sztbri végig megőrzi varázsát, mindig történik velünk olyan esemény, amelytől elfeledjük a sok-sok felesleges rohangálással töltött időt. A történetet sokféleképpen végigjátszhatjuk, csupán a fő események lesznek azonosak. Érdemes testből-testbe vándorolni szem előtt tartva, hogy éppen mely adottságainkat kell majd megcsillantani. Ennél a pontnál is találtam egy apró, ám fájó hibát. Dugig feltöltött fegyverem ugyan átkerült a másik testhez is, ám a lőszerek elvesztek az éterben. A kis kellemetlenségek lerontják ugyan az összképet, de az Omikron néven ismert The Nomad Soul még így is rózsás helyzetnek örvendhet. Ugyan nem vagyok David Bowie rajongó, a művész virtuális koncertjeivel fenomenális hangulatot teremtett, amelyet nehéz lesz bármely játéknak is felülmúlnia. Én régen találkoztam már ilyen élvezetes, gyönyörűen kivitelezett és sokoldalú kaland-szerep-FPS-verekedős játékkal (az idegesítő részeknél becsuktam a szemem).

Erdős Márton
martinm@umszki.hu




82
84
88
92
99
2000
Glória
VTCD
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

Nocturne

Az Alone in the Dark sorozat már 1993-tól háborítatlanul vezeti a horrorjátékok toplistáját. A Terminal Reality ezt az egyeduralmat kívánta megtörni a Nocturne-nel. Ez a törekvés igen dicséretes, de nem járt sikerrel. Igaz ugyan, hogy első ránézésre egészen kellemes kaland-akciójátéknak tűnik, de a hibák viszont kiderülnek a tesztelés során.

A legnagyobb baj az, hogy iszonyú gépigénye van. Nagyobb felbontásban a játékmenet rendkívül lelassul. Bajok voltak az irányítással is, ami megbocsáthatatlan olyan játék esetében, amelyben a sebesség létfontosságú. Nekem a hangulattal is gondjaim voltak. Az Alone első részének utánozhatatlan légköre hiányzott, s most nem emlékszem olyan részre, amelynek során komolyan megijedtem volna.

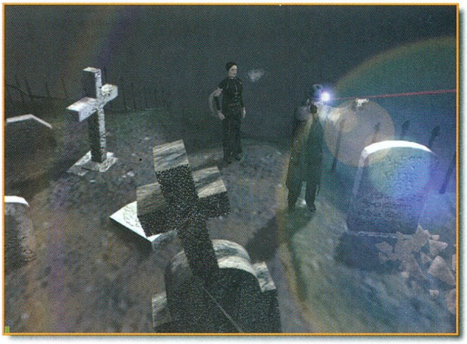
A Nocturne igen nehéz lett, s több mint két hetem ráment a végigjátszásra. A szokásostól eltérően a történet nem összefüggő: négy, egymástól független sztorit játszhatunk végig.

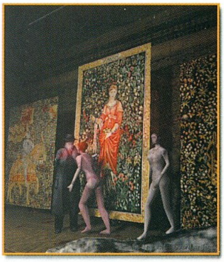
Az első három fejezetben kevés fejtörő van, inkább az akcióelemek kerülnek előtérbe.

Az alábbi végigjátszásban csak a legfontosabb részekre tértem ki. Természetesen, ha valaki elakad a Nocturne-ben, akkor annak nagyon szívesen segítek.

DARK REIGN OF THE VAMPIRE KING

Az ügynökség megbízásából új feladat várt ránk. Partnerül Svetlanát kaptam, aki nem más, mint félvámpír ügynöknő. Németországba kellett utaznunk, ahol ősi, vámpír relikviát kellett megszereznünk. A kaland a temetőben kezdődött, ahol a sírból félőrült emberroncs mászott elő. Bár zavart motyogásából nem értettünk semmit, de legalább valaki megmutatta az utat a falu irányába. A főbejáratot ugyan eltorlaszolták, de a hulla mellett talált kriptakulccsal sikerült bejutni a temetőben álló sírkamrába. Innen egyedül kellett továbbmennem, mivel megszentelt földre éjszaka teremtménye nem léphetett be. A városkában szárnyas démonok támadtak meg, még szerencse, hogy pisztolyaim kéznél voltak. Miután végeztem az összes bestiával, a polgármester is előmerészkedett a rejtekhelyéről. Tőle tudtuk meg, hogy a kastély ura, a gróf valójában nagyhatalmú vámpír. Elrabolta a falu összes leányát, s most a várban tartja fogva a szerencsétleneket. Oda csak az erdőn át lehet eljutni, de azt vérszomjas farkasemberek uralják. Az első dolgom volt megkeresni a vadászt, aki már évek óta a bestiák lakta rengetegben él. A folyóparton álló vízi malomban találtunk rá. Sok újdonságot nem tudott mondani, de reánk testálta az összes felszerelését. Ezek közül a leghasznosabbnak a számszeríj bizonyult, mely még a vérfarkasok vastag bundáját is játszva átütötte. Búcsúzóul még figyelmeztetett az általa felállított csapdákra. Az út az erdőn keresztül nem volt veszélytelen, s sokszor csak Svetlana kivételes képességei mentettek meg a haláltól. A várhoz vezető utat mély szakadék ívelte át, rajta keresztül csak ingatag fahíd vezetett. Vámpír társam könnyedén átugrott a mélység felett, nekem viszont szerencsét kellett próbálnom a korhadt deszkákkal. Az elhagyatott kastélyban vámpírok, zombik és más különféle kreatúrák támadtak ránk. Szétváltunk, s a bejárattól jobbra hamarosan lerombolt kápolnára bukkantam. A terem szélén álló szobrot betoltam középre, mire a rejtett széf kinyílt, s megpillantottam a szent fegyvert. Tudtam jól, hogy takarékoskodnom kell a lőszerrel, ezért a gyengébb ellenfeleket inkább ezzel irtottam tovább. Az egyik toronyszobában rábukkantam az eredeti lakók maradványaira. A mellettük talált feljegyzés szerint a fővámpírt csak a szent fegyverrel lehet végleg megsemmisíteni. A tetem mellett talált kulccsal sikerült bejutnom a harangtoronyba, ahol a gondos kezek elrejtették az istenek szent könyvét. A könyvtárba a tetőn keresztül ugrottam be. Itt feltettem az emelvényre a megtalált könyvet, mire a falban megjelent a keresett titkos átjáró. A dungeon kulcs a pincében álló vasrácsos kaput nyitotta, ezen keresztül jutottam le az alsó kazamatákba. A gróf koporsójához vezető utat hatalmas ajtó torlaszolta el, csak úgy tudtam továbbjutni, ha visszaszereztem a vámpír nők koporsójából a hiányzó ékkövet. A végső csata kemény volt, de az ezüst golyóim elől nem volt menekvés. Vámpír formában ugyan





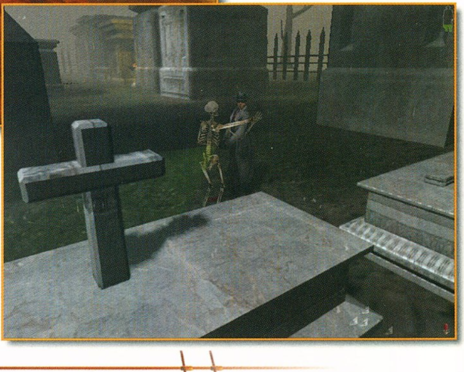
nem tudtam hagyományos fegyverrel megsebezni a grófot, de szerencsére emlékeztem a toronyszobában talált feljegyzésre. Tövig döftem a szent kereszt hegyes végét a szívébe. A koporsó mellett megtaláltam a dolgozószoba kulcsát. Itt még összefutottam néhány vámpírnővel, akik nem voltak elragadtatva uruk halálától, de változtatni nem tudtak rajta. Ám az igazi meglepetés csak ezután érkezett meg...

TOMB OF THE UNDERGROUND GOD

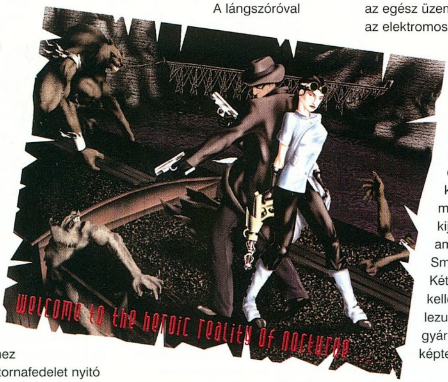
Kezdett elegem lenni az utazgatásból, ezért nem is bántam, hogy a következő küldetés helyszíne az Államok volt. A vidéki kisvárosból, ahová éppen vonatoztunk, furcsa hírek terjengtek bizonyos bőrbetegségről. A seriff persze semmiről sem tudhatott, ezért az Iroda odaküldte különleges ügynökét. Mivel egy ideje már nem adott magáról életjelet, engem küldtek felmentő seregnek. A vonatút kellemetlen meglepetéssel kezdődött. 1924-ben összetűzésbe keveredtem az egyik legvérszomjasabb északi vérfarkas hordával. Akkor azt hittük, hogy sikerült kiirtanunk őket, de úgy látszik, tévedtem. A túlélők elfoglalták a vonatot, s hajtóvadászatot indítottak ellenem. A szerelvényen én voltam az egyetlen ember, mindenki más vérfarkas volt. A mozdony elején megtaláltam a masinisztát, akinek a zsebében ott volt a hátsó ajtók kulcsa. A baltával szétvertem a poggyásztérben talált ládát, majd a vonat hátsó részébe siettem. Kitörtem az utolsó ajtót, majd a vonat tetején megküzdöttem a klán falkavezérével. A városba érve megismerkedtem a tiszteletessel, aki elvezetett a társam hullájához. A tetem még meleg volt, ezért volt némi esély az újraélesztésre, csak egy üveg rum hiányzott. A kocsmában találtam rá a palackra, de a megszerzéséhez le kellett lőnöm néhány zombit. A lőszerem fogytán volt, ezért a baltát is bevetettem. Felélesztettem a társamat, s nekiláttam felkutatni a túlélőket. A szalonban az emeleten találtam meg az első élő embert, az egyik utcalányt. A földszinten a seriff hullája fogadott, s csak akkor nyugodott meg végleg, amikor levágtam a fejét. A zsebében talált kulcs nyitotta a börtön ajtaját, ahol a félkarú helyettes raboskodott. A harmadik túlélő az árnyékszéken rekedt, alig tudtam kicsalogatni onnan. Smith-ék a város másik végében barikádozták el magukat, nekik igencsak elkelt a segítségem. A templomba visszaérve tudtam meg tőlük, hogy a gyerekeket elrejtették a szomszéd farm pincéjébe, s csak a titkos kopogáskódra hajlandók kinyitni az ajtót. A kisfiú segítségével bejutottam az öreg bányába, ahol a furcsa jelenségek elkezdődtek. A tárnák hemzsegtek az élőhalottaktól, de velem szemben nem volt esélyük. A kőomlást aláaknáztam a dinamitládával, majd biztonságos távolságból levegőbe repítettem. Az undorító zöld férgek után bejutottam a belső szentélybe. Itt öt mágikus követ kellett megszereznem. A kövek nyitották meg a szentély zárt ajtajait. Az ötödik megszerzése után azonban csapdába kerültem. A pókisten hívei foglyul ejtettek, s csak túlvilági kapcsolataimnak köszönhettem, hogy életben maradtam. Az ötödik pecséttel lezártam a csapdát, majd kimenekültem a beomló barlangból. A küldetést teljesítettem, már csak a takarítóbrigád megérkezését kellett megvárnunk.

WINDY CITY MASSACRE

Az ügynökség ezúttal a szeles városba, Chicagóba küldött. Úgy tűnik, Al Capone rájött, hogyan lehet feltámasztani a halottakat, s ezt lelketlenül fel is használta. Az utcákon élőhalott banditák

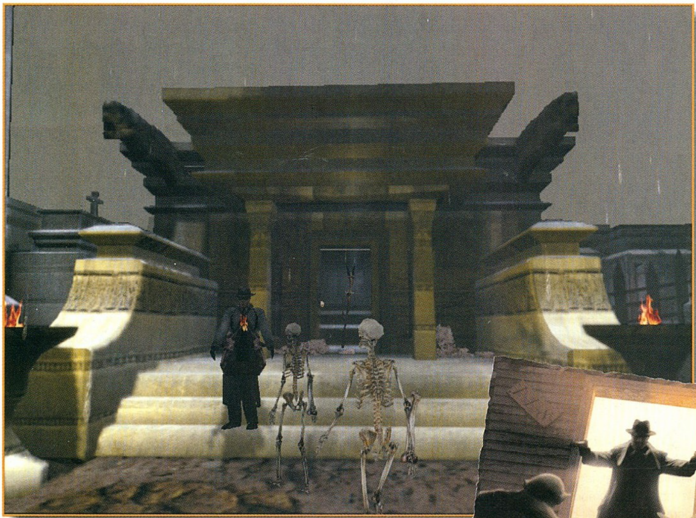


járőröztek, teljes volt a káosz. Icepick, a beépített ügynök már várt rám a dokkban. Már a megérkezésem előtt kapcsolatba lépett néhány riporterrel, akik segítettek neki. A kisállat kereskedés mögötti sikátor vezetett a találkozóhelyre. A bárban kiderült, hogy létezik egy film, mely bizonyítékul szolgálhat. A gond csak az, hogy a filmszínház valóságos kis erődítmény, oda nehezebb bejutni, mint a bankba. Icepick tudta az oda vezető utat, de ehhez szükség volt a csatornafedelet nyitó kulcsra. A vízművek székháza a város másik felén állt, oda kellett elkísérnem Icepicket. A nagy, kétszárnyas ajtót csak az ő emberfeletti ereje tudta beszakítani. A csatornán keresztül bejutottam a moziba, ahol meg kellett keresnem a filmtekercset. A vetítőteremben a gépről leszedtem a régi kópiát, majd elindultam, hogy megkeressem a bizonyítékot. A filmraktárban álló őrnél megtaláltam azt a kulcsot, mely kinyitotta a bár melletti ajtót. Az ott lévő kapcsoló nyitotta a raktárban a titkos átjárót. Mögötte megtaláltam a keresett tekercset, amelyet rögtön le is játszottam. Az előadást kellemetlen közjáték zavarta meg. Megjelent Smiley, Capone egyszemélyes takarító osztaga. Már azt hittem, mindennek vége, amikor Icepick váratlanul felbukkant, s megdobott az elefántölő puskával. A közelről leadott lövés valósággal kettétépte a zombit. A tetőről egyetlen ugrással a szomszéd épület tűzlétrájára ugrottam. A közeli sikátorban Icepick és a lángszórója várt rám. A raktárban rengeteg üzemanyagot találtam új fegyveremhez. Szükség is volt rá, mivel megjelent Smiley, akit újra felélesztettek. A lángszóróval szemben azonban nem volt esélye. A gyárba bejutva megdöbbenve tapasztaltam, hogy milyen ütemben élesztik fel a hullákat. Tudtam, hogy minél előbb meg kell semmisítenem az egész üzemet. Először elzártam az elektromos berendezés kapcsolóját, majd a főkapcsoló következett. Innen az események felgyorsultak, hiszen a robbanások engem sem kíméltek. Már majdnem elértem a kijáratot, ahol bejöttem, amikor a szénné égett Smiley elállta az utamat. Két egész tárat is bele kellett engednem, mire lezuhant a savkádba. A gyár nélkül Capone képtelen volt megújítani az élőhalott hadseregét, s hamarosan az adóhatóság is kopogtatott az irodája ajtaján.



THE HOUSE AT HE EDGE OF HELL

Hamilton Killian a legjobb különleges ügynök volt a maga idejében. Éppen ezért engem küldtek, amikor természetfeletti jelenségeket tapasztalt a birtokán. A közeli temetőben megmagyarázhatatlan oknál fogva a halottak életre keltek, s egyáltalán nem állt szándékukban visszafeküdni a föld alá. A három kripta kulcsát az impek elszedték a kertésztől, de hamar visszaszereztem tőlük. Felmásztam a bal oldali sír tetejére, s eltávolítottam az ablakot befedő borostyánfüggönyt. A két szélső sírba bevittem a megfelelő keresztet, majd feltettem őket a kő tetejére. A középső kripta bejáratát fekete mágiával átitatott boszorkányseprű védte. Tudtam jól, hogy hagyományos fegyverekkel nem tudom megsemmisíteni, ezért mágiához kellett folyamodnom, akármennyire is irtóztam tőle. A föld alatt a fény útjába toltam az első és a harmadik szobrot, majd eltoltam a kapcsolót. Először a tűzet vittem ki a megfelelő alkóvba, majd a víz következett. A fali feliratokból tudtam, hogy nem hagyhatom egyedül a tüzet a vízzel, ezért az előbbit visszavittem. Kivittem a levegőt, s végül a tüzet. A három elem együttes ereje már elegendőnek bizonyult a seprű elpusztításához. Killian köszönet helyett csdapdába ejtett, s a börtönben végeztem. Amikor magamhoz tértem, koszos kis cellában találtam magam. Eloldalaztam a leláncolt vérfarkas mellett, majd felvettem a tetem mellől a pecsétet. A fegyvereket tartó szobor mellébe betettem a pecsétet, majd elvettem tőle, ami



nála volt. Óvatosan átkeltem az aláaknázott szobán, s elmenekültem erről a szintről.

Az utolsó pálya igen összetett ahhoz, hogy folytassam az elbeszélő stílust. Ez a rész inkább tipphalmazként fog szolgálni. Először is be kell járnunk az összes szintet, és ki kell nyitnunk minden bezárt ajtót. A fő cél az eltűnt Moloch démon kiszabadítása lesz. Ehhez azonban rengeteg rejtvényt meg kell oldanunk ebben az elátkozott házban.

Servant's Key: A könyvtárban található, ahová a Sakk könyvvel lehet bejutni a titkos átjárón át (ez nyitja meg a Pantry szobát).

Warden's Key: a kazamatákban található Killian titkos laborja mellett (a vérfarkas börtönét nyitja a drapéria mögötti titkos szobában).

Bedroom Key: Killian laboratóriumában találjuk meg. Az egyik emeleti szobát nyitja, ahol a női vámpír fekszik leláncolva (itt van a Control panel, amelynek segítségével a lift nyílik).

Clock Room Key: A konyha melletti teremben található a kandalló mellett. A harmadik szinten lévő szobát nyitja a kék szobrok mellett.

Dungeon key: A tűzszobában rejtőzik, vele nyithatjuk ki Moloch börtönét a kazamatában.

Demon Room key: A tűzszoba melletti kis szobában fekszik a sarokban. A harmadik emeleti sátáncsillagos szobát nyitja.

Moloch kiszabadítása után először meleget (gyufa a vaságyra) kell biztosítanunk számára, majd meg kell etetnünk a rács mögötti féreg életerejével. A megerősödött démon ellen az őrült ügynöknek már nincs esélye.

Már csak rövid értékelésre maradt hely. Voltak részek, melyekben a játék nagyon el lett találva, de az utolsó két fejezet szerintem unalmas lett. Soha nem szerettem az olyan programokat, amelyekben időre kellett ugrálnom, illetve feladványokat megoldanom. Kiábrándító volt az ellenfelek újrateremtődése is, ez értelmetlenül megnehezítette a játékot. Csak azoknak ajánlom a Nocturne-t, akik szeretik a felesleges kihívásokat, s nem sajnálják rááldozni a szabadidejüket.

Mocsy

82%

3DFX D3D

Take 2 Int. / www.take2games.com
www.nocturne.nu
Pentium 233 / 64 MB RAM / 170 MB HDD

90%
85%
79%

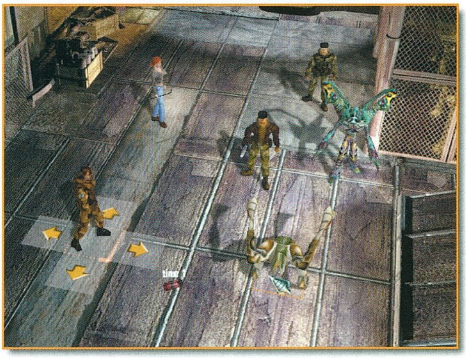
Gorky 17

Az utóbbi pár évben a „keleti blokk" is szépen felzárkózott játékszoftver fejlesztés terén. Egyre jobb és színvonalasabb játékok kerülnek a piacra magyar – IG sorozat –, lengyel, orosz, ukrán, cseh és szlovák programozók, grafikusok és zenészek keze munkáját dicsérve. A Gorky 17 is ezt a hagyományt igyekszik erősíteni, a Made in Poland felirat ott díszeleg a dobozán. Az általam tesztelt arany CD gyakorlatilag 100%-os angol változat volt, de a telepítője már magyar feliratokkal fogadott. A játék során csak pár apró hibát találtam, de ezek a játékmenetre nézve semmilyen retorziót nem jelentettek. Sajnos nem kaptam semmilyen nyomtatott dokumentációt, és a lemezen sem volt használható anyag. Mindezek hiányában szinte nulláról kezdtem a játék felfedezését, ami a kezdetekben jó sok kudarccal és idegeskedéssel járt.

A történet a közeli jövőben, 2009-ben játszódik. Az események egy évvel korábban, Oroszország egyik eldugott csücskében, a Gorky 17 fedőnevű titkos katonai támaszponton kezdődtek. A kommandós és kém kiképző központnak „álcázott" objektum valójában titkos sejtbiológiai és teleportációs kutatások színhelye. A szokásos emberi mulasztás következményeképpen a kísérlet „gyümölcsei" elszabadultak. Az orosz vezetés az egyetlen épkézláb megoldás mellett döntött: teljes megsemmisítés.

Egy évvel később Lengyelország területén folytatódtak a furcsa események, melyek kísértetiesen hasonlítottak a Gorky 17-ben egy évvel korábban történtekre. A terület felderítésére kiküldött NATO megfigyelők nyomtalanul eltűntek. Csapatunk feladata megkeresni őket... ha még élnek. A kanadai származású Cole Sullivan a parancsnok, másik két emberünk pedig a lengyel Jarek Owitz és a francia Thiery Trantigne. Mivel a grafikus kezelőfelület öttagú csapatra van méretezve, így a későbbiekben számíthatunk létszámnövekedésre. Már a játék elején hozzánk szegődik az egyik helyi lakos (Vaszilij Dobrovszky, veterán orosz katona), aki egy darabig velünk is tart. De nem akarom lelőni a játék sztoriját, ezt a felfedezést meghagyom a vállalkozó kedvű játékosoknak.

A terület felderítése közben a történet fokozatosan alakul. Van ajánlott útvonal, legalábbis a továbbjutás szempontjából, de ezt nem feltétlenül kell betartani. Egyébként a pálya úgy van kitalálva, hogy szinte nem is lehet más irányba haladni. Utunk során találkozni fogunk emberekkel, akik vagy hozzánk szegődnek, vagy a történet előre vitelét szolgálják. A

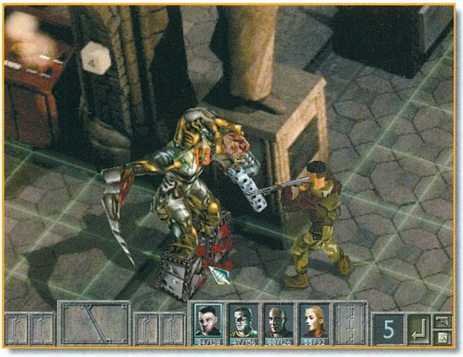


főképernyőn a lényeges pontok villogó kereszttel vannak jelölve. Ezek általában épületek bejáratai, vagy olyan helyek, ahol valamit tennünk kell. A villogó ládák létfontosságú holmit tartalmaznak: fegyver, lőszer, kötszer, élelmiszer és egyéb hasznos tárgyak. Mivel katonáink teherbírása nem korlátozott (nem sikerült megszakítanom őket), ezért mindig mindent vigyünk magunkkal. Ha ellenséges mutánsokba ütközünk, akkor harcolnunk kell velük. Ilyenkor a kép vált, és a taktikai képernyőre érkezünk. Ez alapjában véve körökre osztott stratégiai rész. Aki játszott az X-Commal, vagy hasonló TBS játékkal, annak ez sem fog gondot okozni. Lényeges, hogy a szabályok 2D-s játékmezőre vonatkoznak. Az egész olyan, mint a sakk (kivéve ló). A különféle tereptárgyak felett például nem lehet átlőni, és átugrani sem lehet őket. Ez eleinte kicsit fura lesz, de jól tudjuk majd hasznosítani a későbbiekben, hiszen a szabályok az ellenségre is vonatkoznak. A különféle fegyvereknek más és más a hatótávolsága és hatókörzete. Ezen kívül a lőfegyvereknek támadási iránya is van. A legtöbb fegyverrel csak előre és oldalra lehet lőni, a karabéllyal viszont átlósan is. Minden körben adott mozgáspontot léphetünk le a figuránkkal, illetve egy cselekvési lehetőségünk van (lövés, gyógyítás stb.). A mozgás és a cselekvés sorrendje lényegtelen, akár több fázisban is léphetünk, egyik figuránkkal a másik után. Szerencsére az ellenség lépése eléggé kiszámítható, vagyis a hozzá legközelebb álló katonánkat fogja megtámadni. Vész esetén ezt kihasználva mindig a legmagasabb életerővel rendelkező figuránkat kell otthagyni prédának. Lesz is majd ilyen küldetésünk. Sok esetben a pontos lépés lényeges, sokszor sakk-jelleggel kell pozíciókat védeni, támadást felfogni. A figurák lehetséges lépésmezejét bármikor megnézhetjük, csak rájuk kell

Lapzárta után érkezett a magyarított változat, melyben az írott szöveg mellett a dialógusok is ékes magyar nyelven szólnak. Ez pedig a játékoknak a legsarkalatosabb pontja. A szinkronszínészeknek vajon sikerül-e az eredeti angol szöveg hangulatát visszaadni? Nos, a magyarítás meglehetősen jól sikerült, minimális mennyiségű angol felirat és szöveg maradt a játékban. A szinkronszínészek által kölcsönzött hangok a korábbi

próbálkozásokhoz mérten messze a legjobbak, bár a szorult helyzetek átélésével még így is vannak gondok (ha értitek, mire gondolok). Persze, ha valaki nem hallotta az eredeti angolt... Kimondottan jó lett viszont az orosz Dobrovszky hangja, ahogy az a nagy könyvben meg van írva, úgy töri a magyart. A kiírt szövegek átültetése is vegyes érzelmeket keltett bennem, volt ez-az, amit másképp fordítottam volna. Sebaj, a játék ettől függetlenül megtartotta a hangulatát.

▶ MAGYARÍTOTT VÁLTOZAT



vinnünk a kurzort. Ekkor megjelenik az a zöld mező, amelyből kiszámíthatjuk, hogy katonánk meddig tud menni, vagy hogy az ellenség a következő körben el tudja-e érni valamelyiküket. Persze, nem szabad figyelmen kívül hagyni a távolsági fegyverrel rendelkező mutánsokat. A katonák a harcok során tapasztalati pontokat kapnak, ezáltal az adott fegyvert egyre jobban tudják majd használni. Eleinte sokszor mellé fognak lőni, a későbbiekben viszont pontosabbak lesznek, és egyre nagyobb sebzést fognak okozni az adott fegyverrel. A lőszerrel egyébként nem árt takarékoskodni, adott helyzetben sokszor a „fa testápoló” vagy a pajszer használata célravezetőbb.

A program már első ránézésre kimeríti a deja-vu érzés fogalmát. A lengyel srácok jó sokat ihlettek olyan sikeres játékokból, mint a Commandos vagy az Incubation. Ez persze nem baj, a jó koppintás sokkal jobb, mint a rosszul megvalósított eredeti ötlet. Az említett játékok alapján a Gorky 17 átlagosnál jobbnak mondható grafikai kivitelezése nagyjából körvonalazható. Az egész a jól bevált 2D/3D megjelenítés keveréke: a hátterek 2D-ben vannak megrajzolva, a mozgó objektumok (embereink, ellenfelek stb.) pedig 3D-s megoldásúak. A háttérgrafika 2D-s megvalósítása kidolgozottság szempontjából nagyon jó, hátránya viszont, hogy nem lehet úgy megmozgatni, mint a 3D-s környezetet. Ez annyit jelent, hogy mindig fix kameranézetből kell végigkövetni az eseményeket. A program néha ráközelít egyes jelenetekre, ilyenkor megfigyelhetjük a 3D-s modellek és a textúrák kidolgozottságát. Külön jó pont, hogy az emberek mozgása természetes - nincsenek suta mozdulataik -, és a mutánsoké is nagyon el lett találva. Sajnos a mozgásválaszték eléggé korlátozott, a grafikusok egy fajta cselekvésre csak egyetlen mozdulatsort készítettek. Ez azt jelenti, hogy a katona mindig ugyanúgy lő a puskával, a pengekezű mutáns pedig minden esetben ugyanazon módszerrel mélyeszti belénk a vasat. Ez eleinte nem lesz zavaró, de a sokadik alkalommal már kicsit uncsinak fog tűnni. A végére hagytam az animációkat, amelyek nem rosszak, de az IG2 után már csak átlagosnak minősíthetők.

A hangok terén a Gorky 17-nek igazán nincs mit szégyellnie. Nekem nagyon tetszett a figuráké, főleg ahogy a francia és a lengyel szereplő töri az angolt. A többi hangeffektre sem lehet panaszunk, a mutánsok hangjai tényleg félelmetesre sikerültek, és nem csak valami igénytelen böfögésre. A zene kimondottan jó, sőt! Az az igazság, hogy rég hallottam már ennyire jól eltalált muzsikát. Nagyon jól illik a helyzetekhez, megteremti azt a hangulatot, amelytől égre kúszik az adrenalinszintünk.

A Gorky 17 összességében nézve egészen jó játék. Kellően nehéz, és megüti a mércét mind grafikailag, mind hang terén.

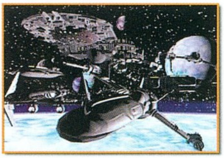
SakmaN

Imperium Galactica

Vitathatatlan, hogy az Imperium Galactica minden idők legsikeresebb magyar nyelvű stratégiai játékprogramja. A Digital Reality a Reunionnal mutatkozott be a játékpiacon. A Galactica a második fejlesztésük volt, mely elég

mostoha körülmények között született meg (legalábbis a folytatáshoz képest). Volt szerencsém tesztelni a játékot a főhadiszálláson, s mondhatom,

remekül szórakoztam. Főként akkor, amikor először megmutatták a színészekkel készített felvételeket. A végleges változatban a teljesítményük már elfogadható, de a vágatlan felért egy paródiával. Az egész csapat szakadt a nevetéstől,



amint valamelyik kormányzó unott hangon bejelentette a flotta parancsnokának, hogy kalózok támadták meg a bolygóját, s azonnali segítséget kér.

Ezektől az apró hibáktól eltekintve azonban a Galactica hihetetlenül jó játék. Az ember leül elé játszani, s hetekig nem tudja abbahagyni. Gyakran elkövettem azt a hibát, hogy késő éjszaka kapcsoltam be a gépet, s bizony ilyenkor még hajnali háromkor is a kolóniáimat igazgattam.

Az IG minden stratégia-rajongó számára kihívást jelent. Eleinte könnyűnek tűnik, de aztán rá kell döbbennünk, hogy rengeteg mindenre oda kell figyelnünk. Ránk hárul az egész: kémműholdakat kell felbocsátanunk, új harci eszközöket kell kifejlesztenünk, állandóan pénzt kell ölnünk a kutatásba, meg kell építenünk a kutatóközpontokat...

Eleinte mindez kaotikusnak tűnhet, de a minden részletre kiterjedő magyar nyelvű kézikönyv (a demó CD-n megtalálható) segítséget nyújt.

A játék néhány bevezető küldetéssel kezdődik, melyekből megtanulhatjuk a legfontosabb szabályokat. Aztán a harmadik feladattól kezdve elengedik a kezünket, s teljesen ránk lesz bízva, milyen stratégia szerint haladunk tovább. Nekünk kell felépítenünk a kolóniáinkat, gondoskodnunk kell a telepesek jólétéről. Cserébe adót fizetnek (melynek a nagyságát mi határozzuk meg), s a befolyt pénzből kell finanszíroznunk a kutatásokat és a hadsereget. Egyre több és több bolygót kell kézben tartanunk, s hamarosan kapcsolatba kerülünk idegen fajokkal is. Lesz olyan, aki egyből megtámad, mások viszont szövetséget kötnek velünk. Minden faj bevet valamilyen

különleges fegyvert, amelyet csak ő gyárthat. Ahogy terjed a birodalmunk, válaszút elé kerülünk. Ha nem akarunk összetűzésbe kerülni a szomszédos fajokkal, akkor lakatlan bolygókat kell kolonizálnunk. Ehhez azonban rengeteg időre és pénzre lesz szükség. Sokkal egyszerűbb, ha olyan bolygót választunk, melyet az ellenfél már benépesített. Ilyenkor azonban meg kell küzdenünk az ott állomásozó hadsereggel, a hamarosan megérkező felmentő

flottával, s az elégedetlenkedő lakossággal. Okos és megfontolt politikával azonban le lehet hűteni a hőzöngőket, s az is előfordult, hogy néhány idegen faj sokkal hűségesebbnek bizonyult, mint pár emberi település. A játék fő célja a gonosz Darkslan faj megsemmisítése. Ők csak az utolsó néhány pályán bukkannak fel, de iszonyú sokan vannak, és ők a rendelkeznek a legerősebb hadsereggel. A leverésük igen időigényes, s csak a legtürelmesebb játékosok láthatják meg a lenyűgöző befejező animációkat.

Külön öröm, hogy az IG még a gyengébb gépeken is kitűnően fut. A program még 486-osra lett fejlesztve, később voltak is gondok, amikor az első Pentiumok megjelentek. Szerencsére a fejlesztők kéznél voltak, s ez többé már nem okozott nehézséget. A játék Windows és DOS alatt egyaránt jól fut.

A két CD-s Imperium Galactica hosszú hetekre leköti az RTS iránt rajongókat. Biztos vagyok abban, hogy aki komolyan belemerül ebbe a játékba, az nem fog csalódni, sőt még az is lehet, hogy ad egy esélyt a folytatásnak is.

Mocsy

PC CD Értékesítési pontok: Tesco: Székesfehérvár, Debrecen,Nyíregyháza,Miskolc, Szeged, Bp, IV. ker. Fogarasi út,Pólus Center • Média Markt: Europark, Westend City Center • Cora: Budakalász, Törökbálint, Fót,Szeged • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház •CD Galaxis: Bp, XI Vásárhelyi Pál u.8, Bp, VII Akácfa u.13 • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp, V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp, Budagyöngye Bevásárló kp. • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 66/448-148*21 • KimSoft'99 Bp, VI. Teréz krt. 23. 302-8996 • Videójáték Szaküzlet Veszprém,Kossuth u. 6. 30/95-97-479 • ComGame 576 Kft Westend City Center,Pólus Center,Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13, Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bolthálózat Lurdy ház,Csepel Plaza • Magép Bt. Vác, Zrinyi u. 5 • OOPS Computer Csepel Plaza • Grál Kft. Bp, Nádasdy u.5.•

Cheat

GRAND THEFT AUTO 2

Cheatként használhatjuk a játékban a következő kódokat, melyeket nevünkként kell beírnunk. Elsőnek azonban mindig a GOURANGA nevet kell használnunk.

yakuzadeath	isten mód
rsjabber	isten mód
livelong	isten mód
blastboy	összes fegyver
navarone	összes fegyver
losefeds	nincs rendőrség
desires	maximális körözési szint
highfive	5x szorzó
bigscore	10 millió pont
beefcake	növelt erőszak
gorefest	növelt vérzés
iamasucker	összes pálya, fegyver és isten mód
coolboy	pénznövelés
muchcash	pénznövelés ($500000)
forallgt	összes fegyver
godofgta	összes fegyver és lőszer
bemeall	összes város
ukgamer	összes város
elvis is here	nincs rendőrség
meatman	Hamster keresztülrohan a képernyőn
itsallup	pálya választás
no frills	debug script
eatsoup	szabad vásárlás
wuggles	koordináták kijelzése
tumyfrog	összes bónusz pálya
cutie1	99 élet
buckfast	Riot mód
hunsrus	láthatatlanság
arsestar	összes fegyver elérhető

A kocsikra az összes extrát felrakhatjuk a megfelelő helyre beállással, és az alábbi kódok használatával:

Car	erő növelő
Romero	pajzs
U-Jerk Truck	Machine Gun
Michelli Roadster	Machine Gun
Big Bug	Machine Gun
Bug	Machine Gun
Z-Type	Silenced Machine Gun
Police Car	Cop Bribe
Minx	Electro Fingers
Shark	Molotov Cocktails
B-Type	Sérthetetlenség
Taxi	dupla sebzés
Beamer	Flame Thrower
Schmidt	egészség
Dementia	láthatatlanság
Aniston BD4	szabadulókártya
Miara	Rocket Launcher

Speciális pálya

Ha megtaláljuk az összes pajzsot a játékban, akkor bejutunk a 3 speciális pályára.

SLAVE ZERO

A következő kódok a T (Chat) billentyű megnyomása után élnek:

/goodies	fegyverek felfejlesztése
/i win	aktuális pálya megnyerése
/big ass	kilépés a játékból
/onass	játékos visszatolása
/ouch	Hurts játékos
/wilcox	Shake játékos
/3prong	árnyékok ki/be
/mission NAME	ugrás a NAME nevű küldetésre

A következő neveket írhatjuk be a NAME helyekre:

CREDITS
M00_INTRO
M00_STARTUP
M01_A
M01_B
M02_A
M02_B
M03_A
M03_B
M03_C
M04_A
M04_B
M05_A
M05_B
M06_A
M07_A
M07_B
M07_C
M08_A
M08_B
M08_C
M09_A
M09_B
M09_C
M11_A
M11_B
M11_C
M12_A
M12_B
M12_C
M13_A
M13_B
M13_C
M14_A
M14_B
M14_C
M15_A
M15_B
M15_C
MULTI_4_CORNERS
MULTI_ARENA
MULTI_BOXOFUN
MULTI_COMPLEX
MULTI_DELTA_FAB
MULTI_GRUDGEMATCH
MULTI_HOUSEOFCHAN
MULTI_JUNCTION
MULTI_SLAYERTON
MULTI_STREETS
MULTI_THE_TOWER
MULTI_TUNNELS

REVENANT

Az Enter lenyomása után írhatjuk be a következő kódokat (ne legyen fegyver a kezünkben):

alreadydead	isten mód
potionsnlotions	visszakapjuk az italainkat
alchemy	999999 arany
nahkranoth	a szörnyek megölése egy csapással
noamnesia	a karakter a 30. szintre ugrik
abracadabra	manna mennyisége nem csökken, és megkapjuk az összes talizmánt
gimmesomegrub	5 egységnyi kaját kapunk minden típusból
dummies	szörnyek AI-jának kikapcsolása
lookunderthehood	az F12 lenyomásával a belső editorba lépünk
debug	ismeretlen

NOCTURNE

Kódok a patch-elt verzióban:

iamacheatingbastard	isten mód
gimmecrap	összes fegyver és lőszer, isten mód is
ebola	lények kiirtása
t2000	Terminator 2000
layitonme	lőszer
amonra	Radiance Emitter (napfegyver)
driveby	Tommygun
torchmyass	Flamethrower
tntrules	Dynamite
woodenstakegun	Wooden Stake Crossbow
shotgunshell	Shotgun és 500 lőszer
torchtip	Flaming Arrows
dumbogun	Elephant Gun
baronsaturday	Baron megidézése
reallycold	lények megállítása
keysuper	Skeleton Key
oldhat	kalap megváltoztatása
bandaid	teljes élet visszaállítása
silver	500 Silver Bullets
aqua	500 Aqua Vampire Bullets
mercury	500 Mercury Bullets
youfarted	Gas Mask
pinkbunny	Battery

Kódok az eredeti verzióhoz

Nyomjuk le az F10-et, majd:

godgames	isten mód
winblows	összes fegyver és lőszer
skeletonkey	Skeleton Key
moreammo	több lőszer
burningstake	Flaming Tip Arrows
thunderstorm	eső
snowstorm	hóesés
bighead	nagy fej mód
healme	egészség visszaállítása
silver	500 Silver Bullets
aqua	500 Aqua Vampire Bullets
mercury	500 Mercury Bullets
oldhat	más kalap
goldmode	"buy FLY!"
freezer	ellenségek megállítása
ifarted	Gas Mask
recharge	Battery

TARZAN

stlevel	pálya ugrás
ststage	pálya kiválasztása
stanimals	összes állat elpusztítása
stsave	Save Game
stload	Load Game
sttarzan	váltás Tarzanra
stjane	váltás Jane-re
stcolour	fényesebb színek

DELTA FORCE 2

Nyomjuk be a " ` " (vagy "Ö") billentyűt a kódok beírása előtt:

thetrooper	isten mód
sunandsteel	lőszer feltöltése
diewithyourbootson	végtelen lőszer
stilllife	láthatatlanság
revelations	8 Artillery lövés

Nem minden verzióban működik, de érdemes kipróbálni a „you've got problems" kódot is, mert teljesen más nézetbe kapcsol át. A szöveget a ' jel és a szóközök nélkül kell begépelni.

WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION

Egy játékos üzemmódban gépelhetjük be az alábbi kódokat:

Deck me out	összes fegyver és lőszer
Every litle thing she does	összes varázslat
Glittering prizes	alapanyagok gyarapítása
Hatchet	a fák nem fogynak el olyan hamar
It is a good day to die	az egységeink nagyon erősek lesznek
Make it so	az építés és az egységgyártás nagy sebességgel folyik
On screen	térkép
There can be only one	hadjárat megnyerése
Unite the clans	pálya megnyerése
Tigerlily	pályaugrás engedélyezése

A Human # és Orc # parancsokkal adott pályára ugorhatunk, amelynek a száma #. A kiegészítő pályákat hasonlóképpen érhetjük el, csak xOrc-ot és xHuman-t kell beírnunk.

Bear™

Új millennium...

...küszöbére érkeztünk. Az elmúlt évezred utolsó százada szinte vallásként adta kezünkbe az információt. Az információs forradalom csak első lépése volt annak az innovációs folyamatnak, mely az elkövetkező évezred fő irányvonala lehet. Az elektronikai iparban elért meghatározó helyünk nagy lehetőséggel és egyben óriási felelősséggel ruház fel bennünket. Ezért felelősségünk tudatában odaadással készülünk az eljövendő időkre – az újévi ünneplés, pezsgő és fogadalomtétel után következő szürke hétköznapok munkájával igyekszünk, hogy munkánk eredménye ne csak egy szűk réteg kiváltsága, hanem mindannyiunk életének része, segítőtársa és barátja lehessen.

SAMSUNG

monitorok

MIKLAND :-)
COMPUTER
MÍNŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 32MB SGRAM BOX 52.900,-
MATROX MARVEL G400+TV TUNER 67.900,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 19.900,-
PLEXTOR 8/2/20 SCSI CD újraíró 63.900,-
PLEXTOR 8/4/32 ATAPI CD újraíró 58.900,-
YAMAHA 6416 SCSI CD újraíró 43.900,-
TEAC 40x ATAPI CD-ROM 10.400,-
PIONER 10XDVD-ROM 21.500,-
ASUS V3800 DELUXE 47.500,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka.
Minden 13. ajándék!
YAMAHA
AGP
CE
Tel: 375 3716, 488-7690 Fax: 214 5183
mikland@mikland.hu, www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.

EP-3VBA
ATX, PPGA370-VIA Apollo Pro Plus
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/83/100/112/133 Mhz
Ultra-DMA-66, 4 PCI, 1 ISA, 1 AGP, 1 AMR
3 DIMM, max 384 Mb RAM, 2 USB port
Hardware monitoring, DIP switch konfiguráláshoz
EP-MVP3G2
ATX, Super7, VIA MVP3
AMD K6-2, K6-III, Intel
Pentium MMX, Cyrix, Rise
66/68/75/83/95/100/112/124
/133 Mhz busz 1,5x-5,5x
szorzó; 1,8V-3,2V közötti
0,1-es lépésekkel
UltraDMA-66, 5 PCI, 2 ISA,
1 AGP, 3 DIMM, 2 USB
Hardware monitoring,
DIP switch
EP-3WXA4(Y), 3WXM4
ATX, PPGA370 - Intel i810 (828110DC100/GMCH)
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/100
Ultra-DMA-66, 5 PCI, 1 AMR, 2 DIMM, max 512 Mb RAM,
feszültségszabályozás a BIOSban!, 2 USB
integrált Intel i752 2D/3D VGA 4MB cache, AC97 hangmodul
(Y) integrált Yamaha PCI744B változat
3WXM4 - MicroATX változat (3 PCI)
NORTON AntiVirus
NORTON Ghost
Az EPOX alaplapokhoz
ajándék Symantec Norton
AntiVirus és Norton Ghost
szoftverek járnak!*
EP-BX3
ATX ,
Slot1 - Intel BX 66/75/83/100/112/133 Mhz
Intel Pentium III PII, Celeron 233-700 Mhz-ig!! (100*7) 3 DIMM, max 768 Mb RAM,
2 USB port, UltraDMA-33, 5 PCI, 2 ISA,
1 AGP LM78 Hardware monitoring,
Windows 2000 tesztelt!
EPoX
2 ÉV GARANCIA
SVED
Kizárólag viszonteladókat szolgálunk ki!
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b. Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu http://www.sved.hu
*amely termék dobozán a Norton embléma látható

FEFO Computer

A Dexter DM a Dexter család középkategóriás típusa. Leginkább otthoni felhasználásra ajánljuk. Legfőbb tulajdonsága, hogy felszereltsége és kiépítése a legkorszerűbb, nagy teljesítményű technológiákat alkalmazza, így alkalmas az igényes otthoni felhasználók igényeinek kielégítésére. Videó rendszerével élvezetesen játszhatók a játékok, hangrendszerével négy hangszórós térbeli hangzás is kialakítható. Internetre felkészített, egy hónapos ingyenes próba lehetőséggel. A Dexter DM új designjával esztétikus, halk berendezési tárgy az otthonokban.

Új FEFO PC design!

intel inside pentium® !!!

Egy kiváló számítógép otthonra.

FEFO Dexter DM számítógép Intel® Pentium® 450MHz processzorral nettó 244.900,- tól*

*Intel® Pentium® III processzor 450MHz, RIVA TNT2 M64 32 videó, AUREL Superquad 4 h. audió, 64MB SDRAM, 8.4GB HDD, 48xCDROM, 56K modem, multimédia billentyűzet, scroll egér + pad
Intel® Celeron™ 433MHz processzorral 199.900,- +ÁFA

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

FEFO Dexter DM *ideális számítógép otthonra*

Miért ne választhatná Ön is a FEFO PC-t? Néhány érv talán segít, hogy mellettünk döntsön. A 10 éves FEFO vállalat több mint 2500 db/év FEFO PC gyártásával az egyik legjelentősebb hazai számítógép összeszerelő cég. Évente többezer ügyfelet szolgál ki az otthoni felhasználóktól a nagyvállalatokig. A FEFO PC-k tervezésénél mindig a legkorszerűbb technológiákat alkalmazzuk, megtartva az optimális ár/teljesítmény/minőség arányt. Számítógépeink könnyen bővíthetők és átépíthetők, követve a technológiai fejlődést, ezért FEFO PC-k vásárlásával az Ön beruházása éveken át értékálló marad. A FEFO PC-ket az alapkonfigurációktól eltérően a megrendelő ízlése szerint is összeállítjuk. Szakembereink ingyenes tanácsadással állnak ügyfeleink rendelkezésére. A FEFO PC-ket csak kiváló minőségű alkatrészekből építjük, minden számítógépünket 3 év teljeskörű garanciával forgalmazzuk. A FEFO PC-k 2000 év kompatibilisek, megfelelnek az aktuális PC szabványoknak, bármilyen rendszerbe itegrálhatók. A PC eladások mellett, igény szerint nyújtunk ügyfeleinknek informatikai szolgáltatásokat, mint pl. helyszíni garanciát és üzembehelyezést, átalánydíjas és egyéb karbantartási szolgáltatásokat, vagy komplett informatikai rendszerépítést és üzemeltetést. A FEFO vállalat és üzletei ISO 9002-es minősítéssel rendelkeznek. Keresse bizalommal üzletkötőinket!

további információk és árak
www.fefo.hu

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:355-0047
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

EXTREME COMPUTERS

OTP HITEL LEHETŐSÉG!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás vétele.

Új konfigurációinkra 1+2 év garanciát adunk!

Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!

MONITOR SZERVÍZ rövid határidővel!

Telefon/Fax: 302 8688
Rádiótel: 06 209 21 8686

Bp. 1065 Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. U-tól 2 percre, a 73-76-os troli megállójával szemben!

Karácsonyi Nyitvatartás:
H-P: 9-21 / Sz-V:10-17

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES VÁSÁRLÁSI LEHETŐSÉG!

DIAMOND MULTIMEDIA

Viper V550: 16MB SDRAM, D3D-s, AGP-s videókártya
3D-s játékokhoz és felhasználói programokhoz egyaránt javasolt!
BRUTTÓ 18.000.-*

Voodoo I. 4MB Bruttó 10.000.-*
S220 - PCI 4MB RAM D3D VGA
BRUTTÓ 7.500.-*
56.6 SUPRA Express Modem, 486-oshoz is: Bruttó 9.000.-* (PCI)

A csillaggal jelölt árak 6 hónap garanciát tartalmaznak!

COMPAQ DIGITÁLIS MONITOROK

15", 151FS BRUTTÓ 24.000.-*
15", V50 BRUTTÓ 31.000.-*
17" Trinitron monitor
60.000.- bruttó

ÚJ ALKATRÉSZ ÁRAK

PII ABIT BH6 2.0	24.000.-
PIII ABIT Be6 2.0	31.440.-
PIII ASUS BX 440	34.800.-
PII 366 Celeron	12.320.-
PII 400 Celeron	16.400.-
PII 400 Klamath	36.480.-
PIII 450 Katmai	49.840.-
4,3GB Seagate	22.720.-
10,2GB Seagate	28.480.-
13GB Quantum	30.080.-
ASUS V3800 Full	42.400.-
Matrox G400 32MB	39.920.-
Savage4 32MB AGP	20.000.-
Diamond V770 TNT2	31.200.-
Voodoo3 3000 TV	28.400.-
Voodoo3 3500 TV	59.200.-
ASUS 40x CDROM	11.600.-
PIONEER 10x DVD	23.360.-
MIDITORONY ATX	7.040.-
SB LIVE! Value Digital	13.280.-
56.6 belső modem	5.200.-
HP DeskJet 610c	26.000.-
A4 színes scanner	12.960.-

Karácsonyi Akció	Intel P-II 400	Intel P-III 450
Intel P-I 100	PII Via Bx pro+h.k.	PIII Abit Bx 6.0 ATX
16MB RAM	64MB SDRAM pc100	128MB SDRAM pc100
850MB HDD	4,3GB Seagate HDD	13GB Quantum HDD
S3 2MB VGA	S3 3D 4MB AGP VGA	S3 3D 4MB AGP VGA
1,44" FDD	Sony 40x CDROM	DVD 6x / SB Live!
Baby ház	1,44" FDD	Voodoo3 3000TV
billentyûzet	AT Minitorony	1,44" FDD/ATX Midi
mouse	bill./mouse	bill./mouse
bruttó: 34.000.-	nettó: 112.800.-	nettó: 223.000.-

SZOFTVER ÁRAK

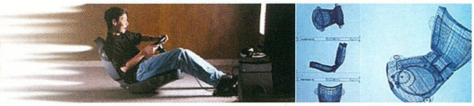
NHL 99:	7.499.-
Quake I. SE:	4.999.-
Worms 2.:	4.999.-
Carma 2.:	3.799.-
Redline Racer:	4.799.-
Diablo Hellfire:	3.799.-
Sega Touring:	4.499.-
NFSIII. SE:	3.999.-
Knights & M.:	5.599.-
SWAT2:	4.999.-
SIN:	7.999.-
StarWars:	2.999.-
RainbowSix:	6.499.-

HASZNÁLT ALKATRÉSZ ÁRAK (BRUTTÓ)

PI alaplapok:	7.500.-tól
PI procik:	2..499.tól-
4MB EDO RAM:	1.500.-
8MB EDO RAM:	3.000.-
16MB EDO RAM:	6.000.-
Használt HDD-k:	6.000.-tól
Használt CD-ROM:	6.500.-tól
Használt PCI VGA:	3.000.-tól
Intel 740 8MB AGP:	9.000.-

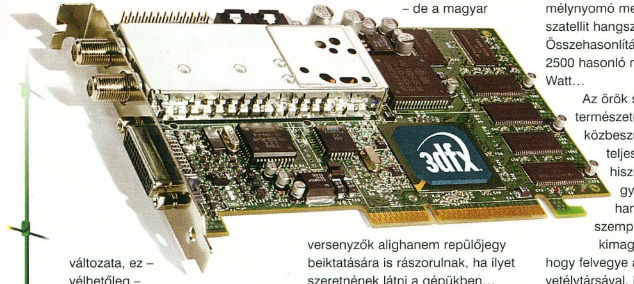
Áraink tájékoztató jellegű, nettó árak, az aktuális árakért kérjük telefonáljon!

Hardware news



ÚJ AMD PROCESSZOROK

November 29-én az AMD további két, még az idén megjelenő processzort jelentett be. A „kisebbik hal" a jó öreg K6-2 533 MHz-es változata, ez – vélhetőleg – senkit nem hoz különösebben lázba, hisz mostanra már megszokhattuk, hogy a cég folyamatosan készíti el a gyorsabb verziókat.



Nagyobb érdeklődésre tarthat számot, hogy a korábbi bejelentésekkel ellentétben mégiscsak látunk még az ezredforduló előtt egy gyorsabb K7-et is. Ráadásul ez a proci mindjárt az új drezdai gyár terméke, tehát 0,18 mikronos technológiával készül; igaz, még nem rézvezetékekkel. A pletykák szerint az AMD bizonyos Compaq nevű cég igen erős nyomására változtatta meg ütemterveit – mindenestre úgy tűnik, mégis megint az ő termékükké lesz az év végén a „leggyorsabb x86-os processzor" dicső címe.

FALCON-NORTHWEST VOODOO3 3500SE

A különösen nagy sebességű videokártyáiról ismert Falcon kihozta V3 alapú kártyáját is. Emlékeztetőül: ez az a cég, amely csak és kizárólag válogatott minőségű chipekből készít jóval a referencia órajel felett üzemelő grafikus kártyákat. Ezek közös jellemzője továbbá a kis példányszám, az átlagon felüli minőség, és persze a kiemelkedően magas ár.

A Voodoo3 alapú board 200 MHz-es frekvencián repeszt, ennek megfelelően minden eddiginél magasabb FPS-eket lehet vele mérni például a Quake2-ben a crusher demóval. Bizonyára akadnak is olyan gamerek, akik emiatt hajlandók többet is kifizetni – de a magyar versenyzők alighanem repülőjegy beiktatására is rászorulnak, ha ilyet szeretnének látni a gépükben...

Falcon Northwest

A MATROX ÉS AZ ON-LINE ÜZLETEK

A BUY.com nevű Internetes üzlet a napokban kisebb vihart kavart vásárlói körében azon bejelentésével, hogy nem áll módjában a korábban megrendelt G400-as kártyákat szállítani. A cég arra hivatkozott, hogy a Matrox lemondta a videokártyák szállítását.

A „kanadai öltönyösök", ahogy a Matroxot nevezni szokták, csakhamar kontrázott: kifejtették, hogy a Buy.com soha nem rendelt tőlük semmit (tehát más csatornákon szerezte be a Matrox termékeket...), így mostani magyarázatuk sem tekinthető korrektnek, valamint örömüket fejezték ki, hogy a Buy.com többet nem árusítja kártyáikat...

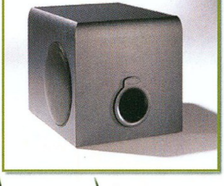
Mindezek után el kell gondolkoznunk a Netes bevásárlás hazai lehetőségeiről – mi lesz nálunk, ha a tengeren túl még ilyen bajokkal vesződnek?

KLIPSCH PROMEDIA V.2 - 400

A Cambridge SoundWorks DTT 2500 jelenlegi egyetlen igazán méltó vetélytársát érdekes módon nem a jól ismert iparági szereplők egyike dobta piacra: a Promedia v.2 – 400 elnevezésű 4+1-es rendszerrel a multimédia hangszórók terén ez idáig szinte teljesen ismeretlen Klipsch jelentkezett. A termék technikai specifikációi szabályos megdöbbenést váltottak ki a PC Guru hardver szekciójának munkatársai között, a Promedia v.2 – 400 ugyanis a 160 (!) Wattos mélynyomó mellett 60 (!) Wattos szatellit hangszórókkal rendelkezik. Összehasonlításképpen: a DTT 2500 hasonló mutatói 25 ill. 7 Watt...

Az örök szkeptikusok természetesen azonnal közbeszúrják, hogy a teljesítmény nem minden, hiszen a Klipsch gyártmányának hangminőség szempontjából is kimagaslót kell nyújtania, hogy felvegye a versenyt nagynevű vetélytársával. Nos, a Promedia v.2 – 400 esetében a fejlesztőmérnökök semmit sem bíztak a véletlenre,

olyannyira, hogy a termék az iparág történetében először a THX minősítést is megszerezte. Emlékeztetőül: a George Lucas által bevezetett minőségi szabvány (www.thx.com) kritériumait ez idáig csak egyes filmszínházak milliós költségvetésből épült rendszerei tudták teljesíteni... A leghihetetlenebb mindazonáltal a Promedia v.2 – 400 fogyasztói ára, amely "mindössze" 249 dollár, mintegy 50 dollárral a DTT 2500 árszintje alatt...



ALTEC LANSING ATP3

Némi meglepetésre a Las Vegas-i computer show-n az Altec Lansing is „terített", azaz teljesen új hangszórórendszert mutatott be. A két szatellitből és az elmaradhatatlan mélynyomóból álló trió 25 wattos összteljesítményre képes a szokásos Altec minőségben. A design azonban alaposan eltér az ACS és az ADA termékcsalád hagyományosnak tekinthető formáitól, jellemzően egyfajta harmóniára törekszik a jövő cyber környezetével. Természetesen ez dicséretes, ám ettől függetlenül a terméket inkább egyfajta válasznak érzem a Logitech Hangemberre keresztelt piaci próbálkozására. Mintha az ATP3-ra képletesen rá lenne írva: nem ilyet szerettetek volna?:) Azért ez az új, karcsú és égbe törő formatervezés kevés

ahhoz, hogy lemondjunk az ACS 48 nyújtotta „nyers" hangerőről.

PIONEER PDV-LC10

A Panasonic és a Sony után a Pioneer is megjelentette saját hordozható DVD lejátszóját. Az egész egység alig vastagabb négy és fél centinél, és ebben az akkumulátor is benne van! A szerkezet a Panasonic lejátszójához hasonlóan, laptopszerűen nyílik szét egyik felében a 16:9-es képarányú LCD-t, másikban pedig a DVD Drive-ot, valamint a kezelőszerveket rejtve. Hang szempontjából képes a Dolby Digital és a DTS-es filmek lejátszására egyaránt, ám méreteiből adódóan a beépített hangszórók minősége igencsak hagy kívánni valót maga után – ám mivel utazásra találták ki, ezért úgyis mindenki fülhallgatóval fogja hallgatni. A kép megjelenítésének

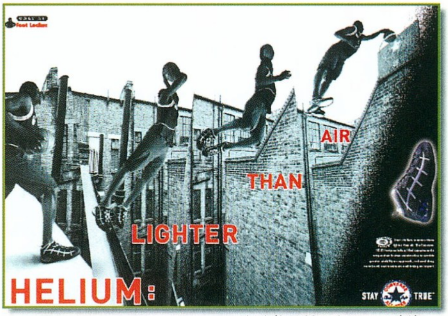
szempontjából az LCD nem a legjobb választás, mivel csak bizonyos szögön belül lehet kontrasztosan látni a képét. A hozzá adott Lithium-ion akkumulátor megközelítőleg három és fél órán keresztül bírja az áramellátását biztosítani. Ha viszont hazaértünk vele, ráköthetjük adapterre, valamint megfelelő házi mozi erősítőre és a TV-re, mivel a hátoldalán optikai kimenet kapott helyet a hangnak, valamint S-Video kimenet a képnek. Ezeken kívül két kompozit bemenet is van rajta, így ha van kamkoderünk, az utazás során visszanézhetjük rajta a felvetteket.

PIONEER DVR-1000 DVD RECORDER

Hamarosan eljön az ideje, hogy a rengeteg pénzért vásárolt, egészen mostanáig technológiai csodaként számon tartott Hi-Fi VHS videolejátszó-felvevődet krokodilusokhoz illő könnyeket ejtve szépen lecipeld a lomtalanítás alkalmából. Mostantól a DVD-Video már nem intézhető el laza kézlegyintéssel, hogy „mit kezdjek vele, felvenni nem tud„, mert igenis TUD! Legalábbis sok-sok pénzért már megrendelhető a Pioneer üdvöskéje, a DVR-1000 DVD Recorder asztali készülék, amely a cég nevéhez hűen tényleg úttörő!

A Pioneer nem csupán a készülékkel rukkolt ki, természetesen a belevaló lemezt is piacra dobta, ennek márkajelzése DVS-RW47. Ez a DVD Fórum jóváhagyásával kifejlesztett, 4,7 GB kapacitású újraírható DVD médium, amelyre a Video Recording Format szabványt felhasználva a készülék SP (standard) módban 2 óra „hollywood quality„ minőségű képet és hangot képes felvenni. A DVS-RW47 a DVD-R (nem a DVD-RAM!!!) lemezzel megegyező tulajdonságú, de akár 1000-szer újraírható korong. Alkalmas a DVD-Video formátum tárolására, tehát a felvett anyag minden tekintetben szabványos DVD-Video lemeznek tekinthető, és mint ilyen, a jövőben más DVD-Video Player készülékben is lejátszható lesz (a mostaniak még nem játsszák le!!!).
A Video Recording Format kiváló minőségű MPEG tömörítést használ, és a felvételkor számos opciót, szerkesztési lehetőséget kínál. Standard módban a 4,7 Gb-os lemezre 2 órányi anyagot vehetünk fel, de a minőséget 32 lépcsőben csökkenthetjük, így gyengébb kivitelben már 6 órát is rögzíthetünk ugyanekkora helyre. Az akár több részletben felvett filmanyagokhoz a most kapható DVD-Video filmekhez hasonlatos menürendszert és indexelést készíthetünk. A készülék pontos információkat ad a lemezen szabadon maradt helyről: milyen formátumban, mennyi filmet tudunk még rögzíteni. A visszatekerés, keresés, pozicionálás, törlés ideje a digitális technológia révén töredéke a szalagos rendszereken megszokottténak új korszakot nyitva ezzel az otthoni videofelvételek készítésében. Számos szerkesztési lehetőség is adott a filmanyag tetszetős rögzítéséhez.
A valós időben történő MPEG tömörítéshez a készülék a legújabb nagy integráltságú chipeket használja. A VBR (Variable Bit Rate) alapú képtömörítésével, amely a mindenkori hang és képanyag minőségéhez igazítja a használt tömörítés mértékét és sávszélességét, a DVD-Video filmeken már megismert minőséggel vehetünk fel. A DDCE (Dolby Digital Consumer Encoder) LSI áramkörök jóvoltából kétcsatornás, digitális AC-3 hangot rögzíthetünk a képanyag mellé.
Ja igen, talán meglepő, de az AC-3 nem hatcsatornás hangot jelent, lehet akár egy, kettő, de három vagy négycsatornás is - az AC-3 nem a csatornák számát, hanem a hangrögzítés elvét és a továbbítás formátumát deklarálja csupán. Esetünkben két csatornáról van szó. Szóval a picike nem rossz, az ára viszont még iszonyú, átszámítva mintegy 600.000 forint! Egy darab DVS-RW47 lemez majdnem 10 ezer forint. A csoda egyelőre viszont csak Japánban lesz elérhető, Amerikában illetve Európában tavasszal kerül a boltok polcaira - remélhetőleg minden egyes eltelt héttel egyre olcsóbb és olcsóbb lesz:).

(Az elképesztő technikai lehetőségek „árnyoldala", hogy a Macrovisionnel védett VHS és DVD filmek másolására a készülék természetesen nem lesz majd alkalmas, hiszen beépített hardveres védelemmel rendelkezik. Az a szándék pedig már most sem titkolt, hogy az írható média árát előreláthatólag két-három évig még mesterségesen magasan fogják tartani.)



CONVERSE – ALL STAR HE:01

Az amerikai Converse cipőgyár meglepő termékkel rukkolt elő, elkészítették az első „hélium-talpas" kosárlabda cipőt. Az elmélet a következő lenne: a hélium köztudottan könnyebb a levegőnél – ezt használják ki régóta a biciklisták „Gramm-Freak"-jei is –, így ha a levegőt lecserélik héliumra a cipőben, akkor súlycsökkenést érnek el, a kevesebb súly pedig gyorsabb mozgást eredményez viselőjének. Hogy ezt elhiszi valaki vagy sem, az a saját dolga, a lényeg viszont az, hogy iszonyúan kényelmes. A cipőnek eddig csak egy fajtája létezik, a második, mely a 02-es nevet fogja viselni a jövő év első felében fog megjelenni, majd ezt további modellek követik más sportágakban, elsősorban a futás különböző területein. A cipő jelenleg még csak Amerikában kapható, jelenlegi ára száz dollár, ami napjainkban átlagosnak tekinthető a hasonló, kifejezetten sportcélokra szolgáló cipők között.

PSION - SERIES 7

A Psion az 5-ös sorozatának nagy sikerére alapozva bejelentette legújabb palmtopját, a Series 7-et, melynek fejlesztése a régi 5MX alapján kezdődött. Ennek összes előnyös tulajdonságát megtartották, s tovább bővítették, így a 7-es széria nagyobb billentyűzetet, színes kijelzőt, bőrborítást, valamint egy 100 MHz-es Intel StrongARM processzort kapott. A palmtopba alapból 16 Megabyte memóriát építenek, amit egyéni kívánság szerint tovább lehet bővíteni 32-ig a Flash kártya segítségével. A szintén új, nagyobb teljesítményű Lithium-ion akkumulátor egyszeri feltöltésével a gép nyolc és fél órán keresztül képes üzemelni. Fontos még megjegyezni, hogy a Series 7 alapból fog tartalmazni egy Ir-Da portot is, melyen keresztül képes vele kompatibilis nyomtatóval, vagy mobiltelefonnal is kommunikálni, így alkalmas például faxok küldésére, vagy Internetezésre is.

Ára 700 font.

BOSCH – 909S

Stílusos króm design, cyber, kék háttérvilágítással, 180 óra készenléti és 5,15 óra beszédidő, valamint 109 gramm jellemzi a Bosch legújabb telefonját, a 909S-t.

A mostani elvárásoknak megfelelően egyaránt támogatja a 900MHz-es és az 1800MHz-es a szabványokat, akkumulátorát másfél óra alatt lehet feltölteni.

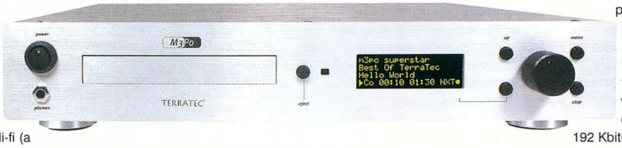
Ára 199 Font.

PC Guru hardware team

Terratec M3PO

TALLÓZÓ

Mikor először hallottam eljöveteléről, felkiáltottam, végre meghallgatták sokmillió számítógépes imáját, gépfüggetlen MP3. És mindez nagy mennyiségben, nem holmi 32 Megácskával (nem létezik megfelelően alacsonyrendű kicsinyítő képző). A német illetőségű Terratecnél mozdultak leggyorsabban, legalábbis az európai piacot tekintve. Mi kell a népnek? Asztali, CD-s, jó minőségű, könnyen kezelhető, nem különcködő MP3 Hi-fi (a hordozható változatról is keringenek hírek). Mikor szembesültem a szerkentyűvel, kicsit lehangolódtam, mivel semmi extra futurisztikus kinézet (az évezredforduló belül van!), csak a legszükségesebbek. Kevéske gomb, jókora, jól kezelhető, ötletes tekerő, kellően nagy, rejtett megvilágítású pontmátrixos kijelző és a CD tálca. A tápkapcsoló kiábrándító, a fejhallgató kimenet minősége nem kielégítő, torzít, de ezt a pár apró hibát hamar elfeledjük, amint bekapcsoljuk az M3PO-t. Frissíthető operációs rendszere pillanatok alatt feláll, alapzaja - hallás alapján – nagyjából nulla, és még erőteljesebb rázásra is érzéketlen. Menüje igényel nagyjából egy-két óra tanulást, de ezek után szinte



csukott szemmel kezelhetjük a kiválóan sikerült, kecsesen egyszerű távirányítóval. Ez a nagymennyiségű adatot feldolgozó szerkezeteknek sarkalatos pontja, hiszen ekkora adatbázisban az ésszerű navigálás nehéz. A CD behelyezése után a kereső algoritmus megkeresi az mp3-akat, listába szervezi őket, majd ezt teszi a lejátszási listákkal is (playlist). Ezt később akár változtathatjuk is. Különleges Asus CD mechanika és elektronika került beszerelésre, így a pozicionálás mérföldekkel jobb a PC-s társakénál (a betöltés is csupán szempillantásnyi időt vesz igénybe). Többek között a RISC alapú processzornak köszönhetően a tekerés kifinomult, de akár a lejátszás sebességét is változtathatjuk ¼-ed és 20x-os között. Szerelhetünk be háttértárat is, itt FAT32-t kezel. Aranyozott RCA csatlakozóin a PC-t jócskán meghaladó hangminőség kúszik Hi-fi berendezésünkbe (nem tartalmaz ventilátort sem!). Aki ezt választja, felejtse el a 128 Kbitet, még rossz minőségű rendszerhez illesztve is kihallani, hogy ez nem CD. A 192 Kbit már megfelelő kompromisszum (lásd korábbi cikkeinket és tesztjeinket az MP3 formátumról). Az SDMI-t és az egyéb, másolásvédelmi korlátozásokat felejtsük el, a CD-t akár le is másolhatjuk a behelyezett háttértárra.

Nehéz ilyen keveset írni ilyen jó termékről, és egyelőre komplikált viszonyítási alapot találni. Csak paramétereit, tudását és hangminőségét tekintve is lehengerlő. Ha objektíven szeretnénk megítélni, felejtsük el, hogy 20 Gb-os winchesterrel akár 9 napon és 14 órán keresztül képes 192 Kbites jó minőségű zenét sugározni.

Erdős Márton
martinm@umszki.hu

Herta Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
Email: hertakft@herta.hu

INFO

FUJIFILM MX-1700 ZOOM

TALLÓZÓ

A Fujifilm MX-1700 ZOOM kompakt digitális fényképezőgép. Ebből következik, hogy elsősorban olyan felhasználóknak szánták, akik nem szeretnek (vagy nem tudnak) mindenféle furmányos fotográfiai paramétereket állítgatni.

A gép zoomos objektívvel rendelkezik (ha valaki nem jött volna rá a típusjelzésből), ennek gyújtótávolsága (35 mm-es filmes formátumra átszámítva) 38-114 mm-nek felel meg, fényereje a szokásosnál valamivel kisebb (F/3,2 - F/5). A zoom tartomány teljesen alkalmas az átlagos szituációk megörökítésére.

A gép 1,5 megapixeles, 1/2,2 col méretű CCD-vel rendelkezik, ami legfeljebb 1280x1024 képpontból álló digitális fotók megörökítését teszi lehetővé. Ezek 3 különböző erősségű JPEG tömörítéssel rögzíthetők.

A Fujifilm gépe 64 zónás mátrix (ez nem egészen az a mátrix :)) fényméréssel rendelkezik, tehát a kép különböző részein mért fényességértékek alapján határozza meg a szükséges záridőt illetve rekeszt. Ezekbe - közvetett módon - bele

lehet szólni, mivel a megvilágítás 1/3 Fé lépésekben korrigálható -1 Fé és + 1,5 Fé között.

Az MX-1700 - a digitális gépek viszonylatában - meglehetősen fürgén készít el egy-egy képet, exponálás után kb. 4 másodpercet kell várni, amíg a fotó a SmartMedia kártyára mentődik.

Kellemes jellemzője, hogy a képek a visszanézéskor kinagyíthatók, így a részletek az LCD-n is ellenőrizhetők, nem csak miután a számítógépbe áthúztuk őket. Az áttöltés egyébként csak soros porton keresztül lehetséges (vagy esetleg különleges SmartMedia olvasóval), amely bizony lassúcska folyást enged a biteknek a ma egyre inkább terjedő USB-hez képest.

Érdekes, de inkább csak a kezdő fotóspalántáknak szánt szolgáltatás, hogy a gép - a leggyakoribb fotótémáknak (tájkép, portré, csoportkép) megfelelően - segédvonalakat jelenít meg az LCD-n a képkomponálás megkönnyítése érdekében. (Eleinte lehet, hogy emiatt a képeitek közel egyformák lesznek. :))

Az Fujifilm MX-1700 ZOOM DPOF kompatibilis, vagyis a képek kinyomtatása szabványos módon írható elő. Meg lehet adni, hogy melyik fotót kell kinyomtatni, és hány példányban, sőt, a képek széle is levágható.

A Fujifilm fényképezőgép a képeket SmartMedia kártyán tárolja. A hozzá adott 8 megás példányon a legjobb minőségű képekből csak 11 fér el, de a digitális kütyükben a tárolható fotók számát kicsit másképp kell értelmezni, mint a filmes gépek esetében. Az LCD monitorral rendelkező digitálisok szolgáltatása ugyanis, hogy a rossz felvételeket rögtön ki lehet szűrni, és át lehet forwardolni őket az örök bitmezőkre.

Joc

Digitcam
1037 Budapest,
Kunigunda u. 66-68.
Tel.: 250-4303
www.extra.hu/digitcam

INFO

Leadtek

3D szemüveg és VGA gyorsító

- SIS300 3D VR chipset;
- 1x/2xAGP teljes támogatása;
- magas teljesítmény/minőségű 128 bites 2D/3D6video gyorsítás;
- minőségi DVD lejátszás;
- NTSC/PAL TV kimenet (opcionális);
- Digital Flat Panel kimenet (opcionális);
- egyidejű "overlay" grafikai- és TV/video lejátszás.

Golden Melody Hi-Five

Ötcsatornás hangkártya

- ESS technológiájú chipset
- többcsatornás kimenet (4.1-ig)
- PCI 2.1 csatoló szabvány
- hardveres DirectSound/Direct3D gyorsítás
- 2/2.1/4/4.1-es hangfalrendszerekhez
- megfelel a Microsoft PC98 szabványnak

JS® hangfalrendszerek

JAZZ SPEAKERS

már iMAC kivitelezésben is!

A3S Technology

Rockfire™ játékvezérlők

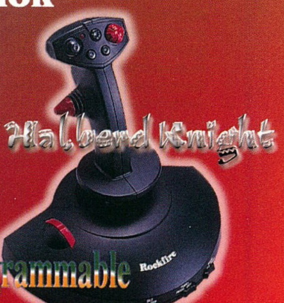
Game Wizard

játékvezérlő szoftver

A létező leghatékonyabb játékvezérlő szoftver!
Felhasználóbarát, egyszerű alkalmazás.
Az összes játékvezérlőt kezeli.
Egyedi beállítások.
Megjegyzi az utolsó 10 játék- és vezérlőbeállítást.
A digitális eszközöknél nincs szükség kalibrálásra.
Minden USB-s eszközzel használható.

Rockfire Certified Standards

Halberd Knight



Programmable

"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."

Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu

Kelly-Tech

Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

Sony Glasstorn 3D

HORDOZHATÓ HÁZI-MOZI?

Az év elején abban a szerencsében volt részünk, hogy a CeBIT-en már közelről szemügyre vehettük a Sony különleges LCD szemüvegét, a PC Glasstront. Ezt követően, ahogy az már lenni szokott, a terméket mintegy fél évig kizárólagosan csak a japán piacon forgalmazták, így nem meglepő, hogy a hazai megjelenése gyakorlatilag az évezred utolsó hónapjára csúszott át. Jobban belegondolva a megjelenés szó talán kicsit erős is, hiszen mindössze egy-egy darab jutott el a hazai forgalmazókhoz, ám ez elegendő volt arra, hogy pár napig tesztelhessük, a Sony miként is képzeli el a jövő hordozható házi moziját. És persze azt, hogy mindez összekapcsolódik-e majd egy mindenki számára elérhető termékkel, vagy továbbra is a hi-tech társadalom kiváltságosainak szórakozása marad.

A TELJES CSOMAG

A szemüveg kipróbálásában a Sony napokban debütáló hordozható DVD lejátszója, a PBD-V30 volt nagy segítségünkre. A szerkezet leginkább a Discmanhez hasonlatos, ám tudását tekintve rendelkezik az asztali lejátszók összes lényeges funkciójával. Sajnos mintegy ennek az árnyoldalaként hamar megtapasztalhattuk az európai régió kód okozta „kellemetlenségeket" (azaz nem tudtuk megnézni a Starship Trooperst...:)). A V-30-as némileg eltér a vetélytársak megoldásaitól (Panasonic, Pioneer), hiszen nem rendelkezik beépített LCD kijelzővel, azaz önmagában képtelen vizuális megjelenítésre. Távol álljon tőlünk, hogy ezért elítéljük a Sony lejátszóját, hiszen egyszerűen csak arról van szó, hogy ők a fő hangsúlyt a mobilitásra és a minél kisebb méretre fektették. Természetesen az sem gond, ha nincs a közelében tv készülék, hiszen házon belüli megoldásként a PC Glasstront csatlakoztathatjuk a DVD lejátszóhoz (ezt funkcióját tekintve nem szabad összekeverni a manapság nagy divatnak örvendő PC-s 3D szemüvegekkel). A combo használata külső szemlélő részére meglehetősen szokatlan látvány: olyan, mintha valami furcsa napszemüvegben a szemközti falat fixíroznánk. Ám ha sikerül tökéletesen eligazítanunk a Glasstront (azaz belőni a távolságokat, felrakni a fülhallgatót), nem nagyon törődünk majd a külvilággal, hiszen igazi házi mozi veszi kezdetét a két méter távolságban elénk vetített 30 inch-es virtuális vásznon. A legfontosabb kérdés persze az, hogy a képminőség lehetővé teszi-e a zavartalan élvezetet? Nos, a korábbi próbálkozásokhoz képest a Glasstron nagyságrendekkel tisztább képet produkál dacára annak, hogy az LCD kivetítő azért messze van attól, hogy a mozivásznakkal vagy akár a tv képernyőjével vetélkedjen. Elképesztő élmény az ágyban heverészve – látszólag a plafont bámulva, ezer kábellel behálózva – a kedvenc DVD filmünket nézni. A hang a beépített fülhallgatón keresztül jut el hozzánk, amely igen jó minőségű, bár részemről az állítható maximális hangerőt néha kevésnek éreztem. Pár beállításra lehetőségünk van a vezérlő szoftverben is (fényerő, hangerő, AVLS, szín stb.), ennek a videó forrása és a szemüveg között elhelyezkedő fekete „doboz" az input eszköze. A készülék használata az általános tapasztalat szerint a szemet mérsékelten terheli, aki tehát hozzánk hasonlóan jól bírja a gyűrődést, az akár két-három DVD filmet is megnézhet rajta egymás után. Persze ez már extrém eset, a gyári beállítások alapján a Glasstron két óra elteltével automatikusan rákérdez a fáradtságunk fokára, azaz javasol egy kis pihenést, ha nagyon belefeledkeztünk volna a mozizásba.

A Glasstron (ahogy azt a téma szinte „megkívánja") brutális cyber designnal megáldott virtuális szemüveg, amely túllép az elődein, és felcsillantja a hi-tech társadalom számára az eddig még kiaknázatlan lehetőségeket (melyeket egyelőre talán érthető okokból „lekorlátoztunk" a DVD szintjére). Ennek ellenére biztos – már csak az árából kifolyólag is –, hogy ez még csak egyetlen lépés a Sonytól a mindenki számára elérhető technológia és termék felé, ám reménykedjünk, hogy a második generációs Glasstron már a 2000-es PC Guru hardware guide aktív résztvevője lesz.

A hordozható DVD lejátszó egyetlen hátránya a szintén relatíve magas ár, ám ha összehasonlítjuk például a számítógép kínálta lehetőségekkel, akkor nem kétséges, mekkora előnyökkel bír. Segítségével szinte bárhol használhatjuk a DVD lemezeinket: az irodai prezentációk során, a nyaralónkban, a fürdőszobában, vagy - amint azt a Sony szerényen ajánlja - a limónkban és a jachtunkon (bár ezek vitathatatlan előnyeit egyelőre nem állt módunkban kipróbálni:)). A mellékelt távirányító tovább növelte a kényelmi funkciókat, így elmarasztalni a készüléket talán csak azért tudnánk, mert az asztali lejátszókhoz képest a lemez „feltekeréséhez" valamivel hallhatóbb zaj társult.

(A Glasstron fogyasztói ára 299 ezer forint, míg a PBD-V30 hordozható DVD lejátszó közel 250 ezer forint.)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Sony Murányi
Lurdy Ház
1097 Budapest,
Könyves K. krt. 12-14.
Tel.: 456-1111

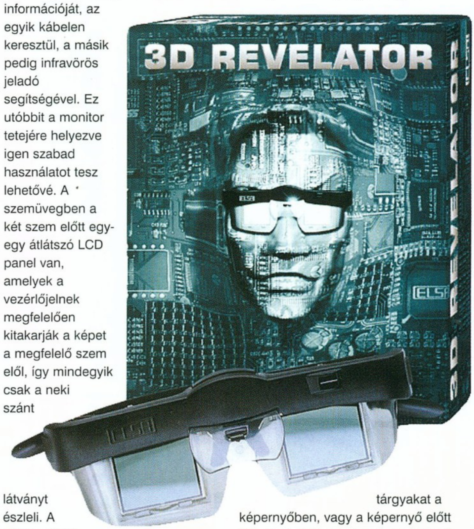
INFO

Elsa 3D Relevator

A 3. dimenzió, bármennyire is látványos, mégiscsak "beleragadt" a monitorba. Hiába a részletes, nagyfelbontású renderelés, a látvány mélysége mégsem múlja felül a hőskorszak Wolfenstein 3D-jét. Mitől van ez?

A mélység érzékeléséhez a néző két szemének két különböző képet kell látnia, az eltérés mértékét a két szem egymástól való távolsága adja. Ennek megvalósítása nem egyszerű feladat. Egyrészt a 3D-s adatokból létre kell hozni a mélységinformációt, másrészt ebből elő kell állítani két képet, egyet az egyik, egyet a másik szem részére. Ezt a feladatot a DirectX meghajtók kapták meg. A Direct3D által generált 3D-s kép Z, vagyis mélység tartalmát felhasználva a megjelenítést egyébként is végző DirectDraw számolja ki a két képet. Ennek megfelelően ez minden olyan játékkal működik, amelyik DirectX 6-ot használ, és valós Z információval dolgozik. Egy gyakorlatilag a legtöbb 3D-s játékra igaz.

A két kép már megvolna, csak meg kellene jeleníteni azokat. Ehhez először is jó monitor szükséges, olyan, amely legalább 120 Hz-es képfrissítési frekvenciát tud, de ha ennél többet, az csak jobb, mivel a valós képet ennek felével látjuk. Ezen kívül pedig egy olyan szemüveg kell, amely a két szem részére szétválogatja a képet. Nos, ez az Elsa 3D Relevator. A könnyű, jól átlátható szemüvegnek két változata van. Mindkettő a monitorkábel szinkronjeléből kapja a vezérlő információját, az egyik kábelen keresztül, a másik pedig infravörös jeladó segítségével. Ez utóbbit a monitor tetejére helyezve igen szabad használatot tesz lehetővé. A szemüvegben a két szem előtt egy-egy átlátszó LCD panel van, amelyek a vezérlőjelnek megfelelően kitakarják a képet a megfelelő szem elől, így mindegyik csak a neki szánt látványt észleli. A kábel nélküli Revelator működését gombelem biztosítja, amely kb. 200 óra használatra elegendő. A kikapcsolást a szemüveg szárának behajtása jelenti.



A Revelator drivere intelligens szerzet. A játék folyamán bármikor felhozható az a vezérlőpanel, amelyen egyrészt az adott jelenet mélységtartalmának grafikonja látható, másrészt a funkciógombokkal finomhangolást lehet végezni a megjelenített képen, pl. a kép mélysége, vagy a képernyő síkjához képesti elhelyezkedése (vagyis hogy a tárgyakat a képernyőben, vagy a képernyő előtt láthatjuk) állítható. A legjobb funkció talán a Dyna-Z, amelyik a mélységinformációnak megfelelően automatikusan optimálisra állítja a paramétereket. Ha a beállítás megnyerte tetszésünket, akkor el is lehet menteni, így játékonként csak egyszer kell foglalkoznunk vele.
A 3D-s megjelenítés bármikor kikapcsolható, így ha a szemünk elfáradt, gond nélkül átválthatunk rendes képre akár játék közben is.

Szóval, ha elfárad a szemünk. A 120 Hz-es képfrissítés azt jelenti, hogy hogy egy-egy szem 60 Hz-es képet lát, ráadásul két kép között jól érzékelhető sötét van. Ez egyrészt a fényerő csökkenésével, másrészt a szem, ill. az agy fáradásával jár. Ennek az ellenszere csak az lehet, ha minél magasabb frekvencián járatjuk a monitort. Ehhez nagyon jó monitor kell, vagy kisebb képfelbontással kell játszani (a jó minőségű 17 colos monitorok 640x480-ban már tudnak 160 Hz-et). Hogyha csak 120 Hz-en tudjuk használni a szemüveget, akkor ajánlatos egyszerre csak viszonylag rövid ideig játszani (vagyis mellőzni kell az az egész éjszakás duhajkodást). Másrészt nem javasolt esti autózás előtt használni, mivel erősen befolyásolja a szem teljesítőképességét.

Még nem volt szó arról, hogy milyen videokártya szolgálja ki a szemüveget. Alapvetően annak bármely TNT vagy TNT2-es chipre épült változata jó hozzá, a gyártó által ajánlott típusok az ELSA VICTORY II, WINNER II, ERAZOR II vagy az ERAZOR III, a Diamond Viper V550, Viper V770, Viper V770 Ultra, a Creative Labs Graphics Blaster RIVA TNT, RIVA TNT2 vagy RIVA TNT2 Ultra kártyája. Én az Elsa Erazor III Próval próbáltam ki, a kártyán az Nvidia TNT2 Pro chip és 32 MB memória van. A Pro kitétel annyit takar, hogy a 0,22 mikronos technológiával készült videochip gyorsabban tud futni, mint a mezei TNT-ké. A kártya 4x AGP-t is tud, és a teljesítménye igen kellemesnek mondható. A kártya és a szemüveg együtt minden gamer álma lehet, ráadásul a szemüveg is megfizethető áron kerül a boltokba, 16800 Ft a kábeles és 22700 Ft az infra csatlakozós. A tesztdarabokat a HRP-től kaptuk.

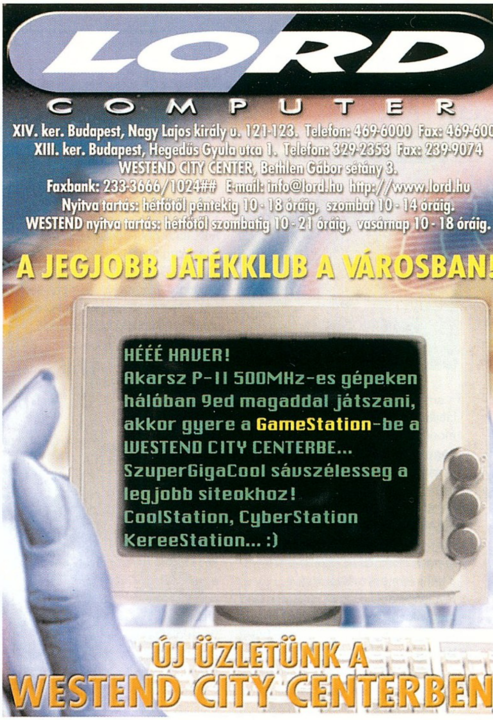
Nagy Zoltán

HRP Hungary

Tel.: 452-4600

INFO

AQUA
computer
Bp. 1070 Dohány u. 36.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz. 10-13
Csütörtökön: 10-19
www.aqua.hu
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Minden héten új akcó!
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának
befizetésével elvihetők.

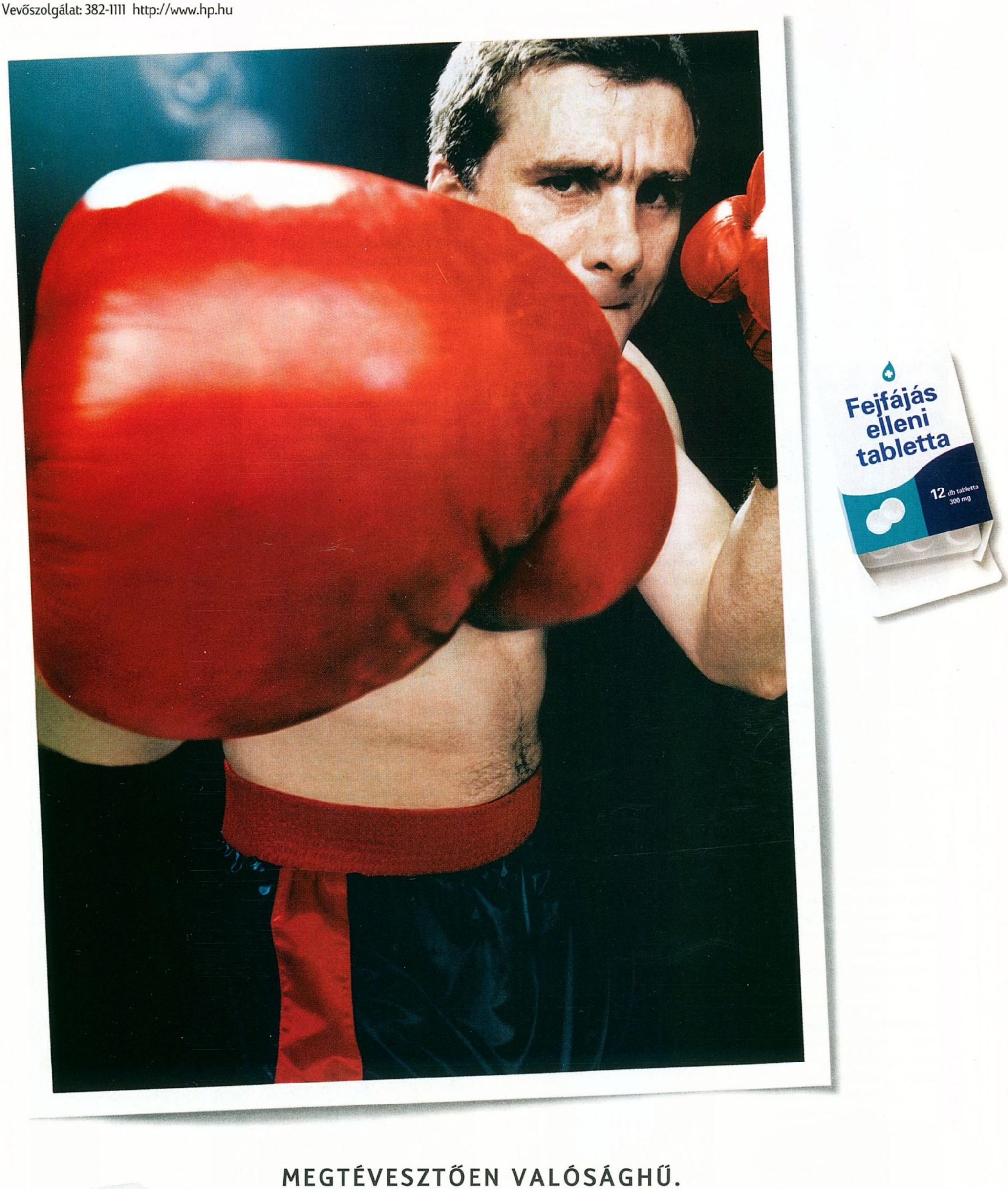

LORD
COMPUTER
XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-600
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3.
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig, szombat 10 - 14 óráig.
WESTEND nyitva tartás: hétfőtől szombatig 10 - 21 óráig, vasárnap 10 - 18 óráig.
A LEGJOBB JÁTÉKKLUB A VÁROSBAN!
HÉÉÉ HAVER!
Akarsz P-II 500MHz-es gépeken hálóban 9ed magaddal játszani, akkor gyere a GameStation-be a WESTEND CITY CENTERBE...
SzuperGigaCool sávszélesseg a legjobb siteokhoz!
CoolStation, CyberStation KereeStation... :)
ÚJ ÜZLETÜNK A
WESTEND CITY CENTERBEN

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
PixelView PlayTV
TV-TUNER kártya
magyar használati utasítás
magyarított szoftver
Teletext, AVI digitalizálás
FMrádió (opc.)
Távirányító (opc.)
TV-TUNER
MPEG videó digitalizaló
Bonus tartozékok
Akciós ár!
STUDIO DV
További Pinnacle digitalizálók:
DC10plus PCI (S-VHS)
MP10 (MPEG-CD írás)
DC30plus
DV 500
DVD 1000
Videó- vágás és szerkesztés
DV és Digital8 minőségben
STUDIO szoftver
Fantasztikus ár!
Szolgáltatás:
Dia- és negatívfilmek digitalizálása.
Archiválja fényképeit PC-n!

LifeView TV Tuner Kártya és Kamera Akció !
FlyVideo98 TV tuner+FM rádió+TXT+Távirányító 16800.-
USB Camera / Videokonferencia Kit 13500.-
USB Külső TV tuner+ Digitalizáló / Újdonság!!! / 23500.-
Az árak 1év garanciával, Áfa nélkül értendők
FlyVideo'98 FM
TV Tuner, FM Radio, Video Capture Card
RoboCAM
USB Digital Camera
EAST COMPUTER KFT
1107 Bp. Ceglédi út 1-3 (a Fészek áruház területén)
T/F: 431-3439, 06-30-944-6650 / Postai utánvét
Részletes árlista a Faxbankban 2-333-666/ 1660#

COMPSERV TRADE COMPANY
XIV. Bp.,Nagy L. kir. útja 168.
Tel.:36-36-36-1,25-15-777
ÁRLISTÁNK:
Faxbank: 2-333-666, 2130 #
www.iridium.hu/compserv95
Az árak változhatnak és nem tartalmazzák a 25% ÁFA
KARÁCSONYRA SZÁMÍTÓGÉPET
C366MHz/32MB/4,3GB/48xCD/
4MB-3D AGP vid./ SB komp./106g.bill./
egér/ 90W hangszóró/ MICRO ATX
+ AJÁNDÉK NORTON ANTIVÍRUS
NORTON GHOST SZOFTVEREK
102.400,-
5 év garancia
ÚJDONSÁG
GeFORCE256
Monitor vezérlő
NVIDIA GeForce256
32MB/64MB 5ns SDRAM
RAMDAC 350MHz / AGP (4x/2x)
TV Output / 60Hz - 240Hz
61.800,-
23.100,-
LEADTEK TV-2000
TV-TUNER+
FM RADIO+TXT
+CAPTURE CARD
VEZETÉK NÉLÜLI EGÉR!
3.600,-
VIVID 360W PMPO hangszórók
6.500,-
JAZZ SPEAKERS
19.200,
PRO LOGIC 6 SPEAKER
2000W PMPO hangszórók
ASUS
ALAPLAPOK, VGA VEZÉRLŐK!

HP Vevőszolgálat: 382-1111 http://www.hp.hu



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Ha ijedten elkapta a fejét egy ekkora pofon elől, akkor sem kell aggódnia. Mindez csak azért történt, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek - anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Software news

GROOVEMAKER V1.2

Az alternatív "hipp-hopp" zeneszerkesztők egyre szaporodnak. A GrooveMaker e stílus egyik reprezentánsa, melynek használatához józserivel csak a gombokat kell nyomkodnunk. A program érdekessége, hogy a fejlesztő cég

rendszeresen publikál különféle, ingyenesen letölthető zenéket, zenei témákat a GrooveMaker rajongók legnagyobb örömére. A program négy, jól elkülöníthető egységből áll, ezek a főmenü, a sequencer, a player és a keverő-mixelő részek. A zenék "szerkesztésekor" nemcsak a számítógép billentyűzetére hagyatkozhatunk, hanem használhatunk külső billentyűzetet is. (CD-melléklet, Copyright IK Multimedia Design.)

http://www.groovemaker.com

T-RACKS V1.1

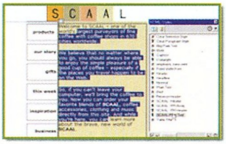
Rendkívül mutatós program, mely professzionális igényeket is kielégítő valós idejű hullámforma, frekvencia, jelalakgörbe, szűrő és hangtorzító alkalmazás. A program ezernyi beállítással, gombokkal, kapcsolókkal valamint egy hullámformát mutató oszcilloszkóppal is rendelkezik. Szolgáltatása: a betöltött WAV vagy AIF hangadatokat szűri, eltorzítja, illetve a beállított jelalaknak megfelelően vágja. (CD-melléklet, Copyright IK Multimedia Design.)

http://www.t-racks.com

MACROMEDIA: DREAMWEAVER 3, FIREWORKS 3

November 8-án San Franciscóban mutatták be a Macromedia Inc. népszerű Web site fejlesztőjének, a Dreamweavernek immár harmadik változatát. A program továbbfejlesztésében mind a Windows mind pedig a Maces felhasználók észrevételeit, kéréseit és javaslatait messzemenően figyelembe vették.

Állítják ezt a Macromedia fejlesztői. A Dreamweaver 3 integrálva lesz a Fireworks 3 Web



grafika szerkesztővel, s együtt tökéletes párost fognak alkotni.

Dreamweaver 3 újdonságok: automatikus képbeszúrás (pl. Fireworks), JavaScript közös használata (Dreamweaver - Fireworks), teljes!!! HTML kontroll, stílusok átvitele a táblázatokra, vizuális táblázatszerkesztő (Pixel precise layout), Drag & Drop objekt használata, újradefiniálható color témák. Módosították a site managert, és a globális keresés és csere lehetősége is helyet kapott. Végül pedig az import egyszerűbb lesz a MS Word, Excel és Access adatokból.

http://www.macromedia.com

METACREATIONS ÚJDONSÁGOK

A MetaCreations 3D Suite v4.0 programcsomag Mac valamint Windows változatokban kedvezményes karácsonyi, 200$ alatti áron került a boltokba. A tekintélyes dobozban a MetaCreations legnépszerűbb 3D-s programjait válogatta össze, ezek a Bryce 4, a Canoma 1.0 és a Poser 4.

PAINTER 6

A MetaCreations számtalan "apróséggal" tovább színesítette népszerű rajzprogramját, a Paintert. Ilyen például az interaktív spray, a tetszőleges darabszámú réteg (layer) használata, a CMYK TIFF formátumú képek kezelése, a dinamikus szövegek bevitele, a szövegek bezier curve lehetősége, a realisztikus airbrush és az újabb Wacom táblák támogatása. A Painter 6 egyik legnagyobb

• A Hanglemezgyártók Nemzetközi Szövetsége, az IFPI eljárást kezdeményez minden olyan internetes oldal és szolgáltató ellen, ahonnan a szerzői jogokat sértő MP3 zenéket lehet letölteni. A kezdeményezéshez a RIAA is csatlakozott.

• A Napster fejlesztő céget - bár programjának eddig csak béta változata jelent meg - a RIAA máris beperelte.

• A pennsylvaniai egyetemen 71 hallgatót kizártak az egyetem hálózatáról, mert kiderült, hogy MP3 zenéket tároltak az iskola szerverein.

• Az egyik amerikai hacker november 11-én behatolt a székesfehérvári Kodolányi János Főiskola mailszerverére, s azon keresztül több ezer reklámlevelet küldött el.

• A Sega tervei szerint az év végéig közel 1,5 millió Dreamcast konzolt fognak értékesíteni a világon. Az egyelőre még rivális nélküli szuperkonzol annak ellenére népszerű, hogy a PlayStation és a Nintendo64 ősszel 20-30 %-kal csökkentette árait.

• A Nintendo új, 0,13 mikronos IBM CPU-ra és NEC grafikus chipre, valamint DVD-re épülő "Dolphin" játékgépe jövő ősszel jelenik meg.

• Figyelem! A 2000. évvel kapcsolatos kockázatok minimalizálása érdekében a pénzintézetek december 30-tól január 3-ig zárva lesznek. A bankjegy-automaták szerencsére működni fognak.

• A nemrég megjelent Magyar Közlönyben az egészségügyi miniszter rendelete alapján a képernyő előtti munkavégzés hossza egyhuzamban legfeljebb 4 óra lehet, napi hossza pedig nem haladhatja meg a 6 órát.

• Az év végi "aktuális" vírusok: A Bubbleboy email vírus a Microsoft Outlookon keresztül támadja meg rendszert. A FunLove exe, ocx, scr fájlvírus, mely a Fun Loving Criminal együttes nevét adja hozzá minden egyes megfertőzött fájl végéhez. Végül pedig a Prilissa névre keresztelt (email csatolt fájl) vírus, amely a Melissa és a Pri vírusok

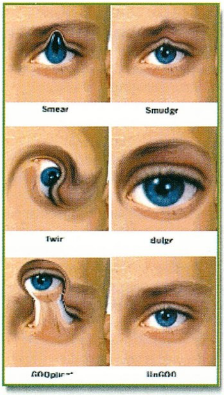
▶ HIRCSOKOR

újítása, hogy használni tudja a KPT plug-injeit.

http://www.metacreations.com

KAI SUPERGOO V1.5

Megjelent a ScanSoft MetaOS technológiára épülő népszerű torzító programjának újabb kiadása, a Kai SuperGoo v1.5, mely a Kai Power GOO-nak tovább fejlesztett változata. A SuperGOO a különféle grafikák, elsősorban fejek eltorzítására, ezek kombinálására, karikatúrázására alkalmas program. Egyszerű kezelőfelületének (MetaOS) és olcsóságának köszönhetően méltán népszerű mind az otthoni, mind pedig a professzionális felhasználók körében. A program ún. Super Fusion Room része a képmanipulációkért, a The Goo Room része pedig a torzításokért felelős. A kész alkotást kimenthetjük QuickTime formátumba.



www.scansoft.com

PRINTMASTER PLATINUM V8.0

A PrintMaster, illetve a PrintShop programok felett igencsak eljárt az idő. A program ún. Platinum változata, melyben tulajdonképpen semmiféle lényeges újdonsággal nem fogunk találkozni, a karácsonyi üdvözlőlap küldések előtt került a boltok polcaira. A Platinum CD a kibővített opciómenük mellett még több grafikát, valamint kész oldalakat tartalmaz.

Emlékeztetőül: a PrintMaster segítségével posztereket, névjegykártyákat, naptárakat, levelezőlapokat, pólóképeket stb. hozhatunk létre igen egyszerűen. A PrintMaster újabb változatai pedig Web oldalak szerkesztésre, bemutatók, fotóalbumok (Slide Show), valamint elektronikus levélben elküldhető animált 3D-s üdvözlőlapok szerkesztésére is alkalmas.

http://www.printeverything.com

SOFTMAC

A Solution Tech Systems a Softwindows mintájára jelentette meg ezt a Windows95/98/NT alatt működő Macintosh emulátort. A program szerzői nagyra becsülik az eddig megjelent Windows-Mac emulátorokat, a Fusiont, a Basilisk II-t és a VMacet, de szerintük ezekre már nincs szükség a SoftMac mellett. És tényleg, a SoftMac emulátor sebessége háromszor-ötször gyorsabb, mint elődjei, és hatékonysága lehengerlő. Egyelőre még csak a 68000-es CPU sorozatot emulálja a Quadra 68040-el bezárólag, de a Power Macintosh sorozat emulációja már ott szerepel terveik közt. A téma iránt érdeklődőknek megemlítem, hogy a lent olvasható Web oldalról leölthetik a SoftMac demováltozatát (sm_setup.exe) valamint egy teljes System 7.5 (macscsi.zip) hardfájlt. Az emulátor futtatásához a Mac ROM adatra, fájlra is szükség van. Ezt természetesen nem mellékelik a demováltozathoz.

http://www.softmac.com

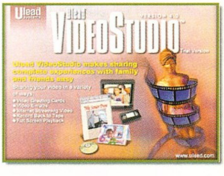
ULEAD VIDEO STUDIO 4

Az otthoni felhasználók közt nagy népszerűségnek örvendő Ulead Video Studio negyedik változata a kor elvárásainak megfelelően MP3, MPEG valamint VCD adatok kezelésére is alkalmas. E sokoldalú szerkesztő segítségével pillanatok alatt elkészíthetjük otthoni videobemutatóinkat, melyeket akár egyből feliratozhatunk, és mindenféle effekttel színesíthetünk. A film alatt hallható zenét vagy kommentárszöveget tetszésünk szerint vághatjuk, s mindezeket a már ismert, ún. storyboard megoldás segítségével. A program további újdonsága a videó üdvözlőlap és a videó e-mail küldése, valamint a streaming videó támogatása.

http://www.ulead.com

angler

angler@freemail.c3.hu



kombinációjából született, és Karácsony napján egyszerűen leformázza a merevlemezünket.

- Az Apple felgyorsítja a QuickTime fejlesztését. A stratégiai tervek szerint szoros együttműködés várható a CNN-nel a program reklámsugárzási adottságainak kifejlesztése végett.
- A Caldera Systems felhívása szerint az összes Linux fejlesztőt mintegy „egyesíteni" kellene a közös szabvány kidolgozásában. A cég szerint amennyiben ez nem történik meg, a Linux szétdarabolódik, és elvész az operációs rendszerek süllyesztőjében.
- Linus Torvalds (a Linux operációs kernelének szülőatyja) egyelőre titkolózik, már ami a 2000. január 19-én megjelenő ún. "smart CPU-t" illeti.
- A 2000. február 17-én boltokba kerülő Windows 2000 a Microsoft állítása szerint sokkal stabilabb lesz, mint elődje, és a sokak által ismert ún. "Kék Halál" most nem lesz a program nevezetessége.
- Újra megrendezésre kerül a diákprogramozói verseny, melyet a szekszárdi Garay János Gimnázium hirdetett meg. Pályaműveket a 20 évesnél fiatalabb programozók összesen öt kategóriában (oktató, alkalmazói-, játék-, internetes és Psion) adhatják be 2000. február 7-ig.

▶ HÍRCSOKOR

Microsoft Internet Explorer v4.05
Norton Utilities 2000
Opera v3.60
Abobe Acrobat Reader v4.05
Adobe Photoshop v5.5
Apple QuickTime v4.0.3
Homesite 4.5
Cute FTP v3.5
Eudora v4.2.2
Realplayer 7 v6.07.362
Service Pack 6 NT 4.0
Easy CD-DA Extractor 3.6c
PGP v6.5.2
ICQ Plus 2.02
GetRight 4.1
WS-FTP Pro v5.02

▶ AKTUÁLIS FRISSÍTÉSEK

A végtelenbe és tovább...

BEVEZETÉS – CPU-K, CHIPSETEK ÉS ALAPLAPOK AZ ÚJ ÉVEZREDRE

Az 1999. esztendő második fele valószínűleg számos előre nem látott esemény bekövetkezése kapcsán írja majd be magát az iparág történetébe: az AMD Athlon diadalútja, a sorozatos tajvani földrengések és a nyomukban járó áremelkedések a félvezetők és memóriamodulok piacán, az Intel i820 lapkakészlet bejelentésének többszöri elhalasztása (Caminogate) és a Cyrix felvásárlása a VIA által valószínűleg hosszú évekre elegendő alapanyagul szolgálhatna a jobb sorsra érdemes újságírók számára, ha a közel fénysebességű technológiai fejlődés és a vele kapcsolatban lassan már-már elkerülhetetlennek látszó piaci háborúskodás legújabb fejleményei nem tennék szinte azonnal túlhaladottá a gyakorta alig pár perces hírek információtartalmát is. Így nem csoda, ha a szerencsétlen tollforgató számára csupán egyetlen járható út marad: folyamatosan a közeljövő titkait fürkészni, kétségbeesetten próbálva az olvasó és önmaga részére értelmezhető rendszerbe foglalni a meglehetősen kaotikus adathalmazt. Nos, az alant található cikk is valami ilyesmire vállalkozott: az 1999. év utolsó negyedévének történéseit, az ezen időszak alatt megjelent vagy bejelentett új processzorok, lapkakészletek és alaplapok tulajdonságait áttekintve próbál átfogó képet adni a felhasználók számára az óév utolsó és az újév első hónapjaira vonatkozóan.

AMD ATHLON ÉS VIPER – AMERIKAI IT HŐS GÖRÖG ÁLNÉVVEL, NO MEG A HŰSÉGES HÜLLŐ

Az elmúlt hónapokban szinte valamennyi, az iparághoz kapcsolódó írott és íratlan média az Athlon processzor nagyszerűségétől volt hangos, így a felhasználókban könnyen az a kép alakulhatott ki, hogy az AMD új CPU-jának megjelenését követő kedvező sajtóvisszhang mindent elsöprő piaci sikerrel is párosult. Sajnos a jelenlegi helyzet korántsem ennyire egyértelműen kedvező a 2. számú processzorgyártó szempontjából, hiszen a K7-et fogadni képes alaplapokból mutatkozó hiány egyre súlyosabb veszteségeket okoz számára. Egyes optimista előrejelzések szerint is az év végéig legyártandó 1-1,5 millió Athlon 7,5-10 (!) százaléka marad majd megfelelő platform nélkül, "köszönhetően" az AMD 750 "Viper" lapkakészletből rendelkezésre álló csekély raktárkészleteknek és a tajvani gyártók szokatlan lassúságának. Ráadásul az AMD hiába tesz komoly erőfeszítéseket a K7 árszintjének versenyképessé tételére, ha az alaplaphiányt gátlástalanul kihasználó Asus, FIC, GigaByte MSI és társaik 150-200 (!) dollárért árusítják termékeiket. Az egyaránt ATX formátumú, 5x PCI, 1x ISA csatlakozóval és 1 GB memóriakapacitással rendelkező 7KM, SD11, 7IX és 6167 típusjelű modellekből leginkább a legelső, Asus által gyártott alaplap ajánlható nyugodt szívvel a felhasználóknak, ti. a vetélytársak közül ez idáig egyedül ez a gyártmány dicsekedhet az Athlon túlhajtásához szükséges funkciók meglétével.

A 2000. év első negyede mindenesetre fényesebb jövő ígéretét hordozza magában az AMD számára: amennyiben a tömegtermelés sikeresen megindul a cég új drezdai gyárában, és az alacsonyabb termelési költségeket eredményező 0,18 mikronos technológiára való átállás lezárul, a 486-os idők óta nem tapasztalt nyereséges időszakok talán visszatérnek. Ehhez a fentieken kívül természetesen éppúgy szükség van az Intel Celeronhoz hasonlatos, árérzékeny Athlon változatok, mint multiprocesszoros kiszolgáló egységekbe szánt csúcskategóriás verziók gyors piaci megjelenésére, nem is szólva a vetélytárs Intel által már megvalósított 4x AGP eljárás mielőbbi implementációjáról. A jövő év első felében az AMD ennek megfelelően a low-end fronton a 426 tűs Socket A foglalatba illeszkedő, viszonylag kisebb (256 KB?) méretű on-die cache-sel rendelkező "Spitfire" CPU segítségével kíván csapást mérni vetélytársára, míg a Slot A platform "Thunderbird" processzoraival inkább a professzionális felhasználók igényeit próbálja majd kielégíteni. 2000. második felében a harmadik Athlon változat születésének is tanúi lehetünk majd: a "Mustang" elnevezésű, elsősorban munkaállomásokba és szerverekbe szánt processzor akár 2 MB másodszintű gyorsítótárral is fel lehet fegyverkezve, nem is szólva az ugyancsak itt bemutatkozó "továbbfejlesztett K7 architektúráról" és az ún. "Gemini" technológiáról. Utóbbi eljárás az Intel "Geyserville" névre keresztelt újításához hasonlóan rendkívül fejlett energiagazdálkodási funkciók használatát teszi elérhetővé; a multiprocesszoros (2-8) környezetben való működés lehetősége, a 200 MHz-ről 266 MHz-re növelt FSB és a 800 MHz+ órajel pedig szinte a végletekig kihasználja az Athlon technológiában rejlő, eddig sem csekély lehetőségeket.

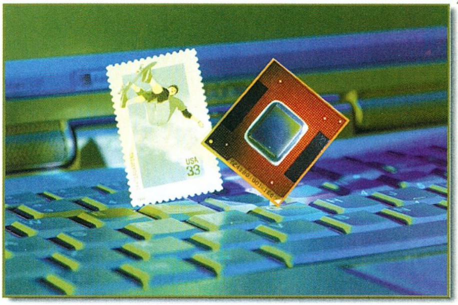
Közvetve ugyancsak az AMD K7-hez kapcsolódó hír, hogy az amerikai Kryotech által gyártott SuperG elnevezésű számítógép processzorának órajele elsőként lépte túl az 1GHz-es álomhatárt. A CPU természetesen mi is lehetett volna más, mint az Athlon termékcsalád egyik, a napokban sorozatgyártásra került 700 MHz-es példánya, amely persze a nem mindennapi sebességszintet így is csak különleges, -40 Celsius fokot eredményező hűtőrendszer segítségével volt képes elérni. Mindennek külön érdekessége, hogy a kísérlet alanyául szolgáló CPU még a hagyományos, 0,25 mikronos gyártási technológiával készült, alaposan rácáfolva az Intel fejlesztőmérnökeinek arra a kijelentésére, hogy a fenti csíkszélesség legfeljebb 600 MHz-es processzorok előállítását teszi lehetővé. A Kryotechnek az Athlonba vetett feltétlen bizalmát mi sem jelzi jobban, hogy egy pillanatig sem habozott az 1 GHz-es modell forgalomba hozatalával, így mindössze 2500 dollárért bárki boldog tulajdonosává válhat az addicionális fagyasztó következtében egyébként meglehetősen méretes terméknek.

SLEDGEHAMMER ÉS K6-2+ – KALAPÁCS ÉS ÜLLŐ KÖZÖTT AZ INTEL?

Természetesen az új CPU-k piaci bevezetésével kapcsolatos nehézségeken túl az AMD-nek fel kell készülnie az "Itanium" (korábbi nevén Merced) jelentette fenyegetés elhárításra is, hiszen az Intel új 64-bites, 2 vagy 4 MB-os másodszintű gyorsítótárral ellátott processzora nem kevesebb, mint 6 GFLOPS-os (!) teljesítményszintet célzott meg... Az IA-64 ellenében a 2. számú processzorgyártó a napokban

bejelentett „SledgeHammer" CPU-ját kívánja csatasorba állítani. Az ez idáig K8 kódnév alatt fejlesztett processzor koncepciója alapvető változásokon ment keresztül az idők folyamán: az eredetileg teljesen 64-bitesnek tervezett, az X86-os utasításkészletet teljességgel elvető CPU lassacskán a 32-bites kompatibilitást előtérbe állító, ám 64-bites üzemmódra is képes egységgé alakult át. Ennek megfelelően 32-bites alkalmazások esetén a Sledgehammer valószínűleg képes lesz felülmúlni az X86-os örökséggel szakító vetélytársát, míg 64-biten legalábbis megközelíti majd annak teljesítményét. Ebben vélhetően komoly segítségére lesz majd az AMD frissen bejelentett LDT (Lighting Data Transfer) technológiája is, amely elsősorban az I/O műveletek és a többprocesszoros üzemmódok hatékonyságát javítja drasztikus mértékben.

Az Athlon és a Sledgehammer jelentette újdonságok bűvöletében persze mindenki hajlamos megfeledkezni az AMD-nek mind a mai napig legnagyobb bevételi forrást jelentő K6-X processzorokról, pedig az amerikai gyártó egyáltalán nem készül mindeddig legsikeresebb termékcsaládjának nyugdíjazására... Sőt, a 0,18 mikronos gyártási technológiával készülő, és az Intel Celeronokhoz hasonlóan 128 KB on-die cache-t tartalmazó, ún. K6-2+ CPU-k révén új életet kíván lehelni a kissé már megfáradt Super7 platformba. Az alacsony árú, 100 MHz-es FSB támogatással forgalomba kerülő processzorok valószínűleg egészen a 2000. év végéig képesek lesznek valós alternatívát biztosítani a low-end Intel CPU-k ellenében, hiszen a K6-2+ viszonylag gyengébb lebegőpontos egységét ellensúlyozandó az AMD kizárólag rendkívül magas, 500 MHz feletti órajeltartományban gondolkodik. Az egyes iparági szereplőknek az új processzor iránt tanúsított fokozott érdeklődését mi sem tanúsítja jobban, mint hogy a legfrissebb hírek szerint jelenleg az AMD K6-2+ a legesélyesebb a Microsoft X-Box elnevezésű konzolgépe központi egységének szerepére is...



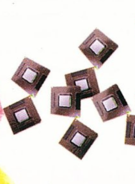
	Intel i820 "Camino"	VIA Apollo Pro 133A	AMD 750 "Viper"	VIA Apollo KX 133
North Bridge	82820	VT82C694X	AMD 751	VT8371
South Bridge	82820 1AA	VT82C596B	AMD 756	VT82C686A
FSB támogatás	100/133 MHz	66/100/133 MHz	200 MHz	200 MHz
Memória támogatás	PC 600/700/800 RDRAM, PC 100 SDRAM	PC 66/100/133 SDRAM, EDO DRAM	PC 100 SDRAM	PC 66/100/133 SDRAM, EDO DRAM
Max. memória méret	1 GB (?)	2 GB	1 GB	2 GB
Max. memória foglalat	3	4	4	4
ACPI támogatás	Igen	Igen	Igen	Igen
AGP támogatás	2x/4x	2x/4x	2x	2x/4x
Hardveres állapotellenőrzés	Nem	Igen	Nem	Igen
UltraDMA támogatás	33/66	33/66	33/66	33/66
USB támogatás	Igen	Igen	Igen	Igen
PC 98/99 szabvány megfelelőség	Nem	Igen	Nem	Igen
Támogatott processzorok	Intel Pentium III/Coppermine	Intel Celeron, Pentium II/III/Coppermine, Cyrix Joshua, IDT Samuel	AMD Athlon	AMD Athlon

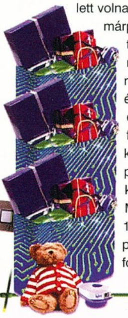
INTEL COPPERMINE ÉS I820 CAMINO – A LUSTA MEXIKÓI FIÚK A BÁNYÁBAN NEM DOLGOZNAK

Bár hivatalos sajtóközleményeiből ítélve az amerikai mamutcég látszólag egyáltalán nem fordít figyelmet az AMD Athlon processzora révén elért piaci előretörésére, valójában a "Coppermine" CPU bejelentésnek előrehozása világosan jelzi az Intel fokozódó aggodalmát. Coppermine, vagyis "Rézbánya": már az elnevezés is furcsa érzéseket kelt a sokat tapasztalt felhasználóban. Csak nem akarja az Intel tudat alatt azt sugallni a vásárlóközönségnek, hogy a Motorola PowerPC processzoraihoz hasonlóan ezek a CPU-k is rézalapú gyártási technológiával készülnek, habár valójában továbbra is "hagyományos" alumíniumot használnak fel alapanyagként?

Visszatérve a valóság talajára: az új, egységesen 0,18 mikronos gyártási technológiával előállított és 256 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkező processzorok az egyes verzióktól függően 100 ill. 133 MHz FSB-vel, SECC-2 és FCPGA tokozásban kerülnek forgalomba. Habár a csíkszélesség csökkentésén, a cache hatékonyabbá tételén (ATC) és a megnövelt órajelen (600-733 MHz) túl a "Rézbánya" semmiféle igazi újdonságot sem bír felmutatni, mindez elegendőnek tűnik ahhoz, hogy bizonyos alaplapokkal párosítva elérje, vagy meg is haladja az azonos frekvenciájú Athlon CPU-k teljesítményét. Az előző mondatban a "bizonyos" szó nem véletlenül került kiemelésre, ti. a cikk olvasásának pillanatában valószínűleg hiába is keresné bárki az üzletek polcain a Coppermine processzorokhoz szánt, 4x AGP és RDRAM támogatással rendelkező "Camino" lapkakészletre épülő alaplapokat. Az Intel történetében egyedülálló módon ugyanis az új CPU-k megjelenésének időpontjában a "hírhedt" i810 chipsetre épülő alaplapokon kívül hivatalosan nem állt rendelkezésre olyan platform, amely fogadni lett volna képes azokat, márpedig a fent említett technológiák nyújtotta előnyök nélkül a "Rézbánya" és az innovációk egész sorát felvonultató K7 közötti harc egy percig sem lehetne kérdéses... Mindezeken túl az 1. számú processzorgyártót fokozott készlethiány is sújtja a Coppermine CPU-k terén, ti. a 0,18 mikronos gyártásra való áttérés minden ellentétes irányú híresztelés dacára az Intel esetében sem volt teljességgel zökkenőmentes.

A processzor- és lapkakészlethiány valószínűleg persze már rövidtávon megszűnik, sőt, könnyen lehet, hogy az i820 alaplapok valóságos inváziójával kell szembenéznünk, hiszen a szélsőségesen VIA párti tajvani Bravo Baby kivételével szinte valamennyi gyártó bejelentette saját, Camino chipsetre épülő termékét. Ezek közül elsősorban az Abit CX6 és CH6 alaplapokat szeretném kiemelni: mindkettő 4x AGP, RDRAM és UltraDMA-66 támogatással bír, mindehhez a megszokott SoftMenu II technológia, integrált AC-97 audio, sőt, a CH6 esetében SDRAM modulok (max. 3) felhasználási lehetősége is társul. Ezen kívül az amerikai illetőségű Tyan S2133 Thunder 1800 és S2232 Thunder 2000 típusjelű termékei is említést érdemelnek. A Tyan az elsők között jelentkezik a piacon i840, "Carmel" lapkakészlet alapú, többprocesszoros működésre alkalmas megoldással: a két Coppermine CPU fogadásának képességén túl az alaplapok integrált Ultra2 SCSI vezérlővel, Creative PCI audiochippel (Symbios 895) és hálózati adapterrel (Intel 559 10/100 MB) is rendelkeznek. Érdekes módon, az 1800-as modellen kizárólag DIMM, míg a 2000-esen kizárólag RIMM memóriafoglalatok találhatók, az utóbbi alaplapon ráadásul egy eddig csak Sun számítógépeknél látott 64-bites, 66 MHz-es (!) PCI csatlakozó is feltűnik.





WILLAMETTE ÉS ITANIUM – HOVÁ TŰNTÉL, SZÉPSÉGES MERCÉDESZEM?

Valamikor a 2000. év első felében (június?) a Pentium architektúra fejlődése ismételten fontos, és valószínűleg végső állomásához érkezik, sőt, az Intel előzetes tervei szerint az IA-32

néven is ismert "Willamette" processzorral az évtizedeken keresztül hiába toldozgatott-foldozgatott, az erőforrás gazdálkodás terén igencsak kevéssé hatékony X86-os utasításkészlet evolúciója is az utolsó lépcsőfokra lép. Az új CPU vetélytársaihoz, a Spitfire-höz és Thunderbirdhöz hasonlóan valószínűleg 800 MHz feletti órajelű változatokban kerül forgalomba, mindazonáltal az 1-1,2 GHz-es verziók gyors megjelenése sem elképzelhetetlen. Míg az AMD az új K7 processzorok előállításban az év második felétől teljes mértékben kihasználja majd a rézalapú gyártási technológia adta lehetőségeket, addig úgy tűnik, hogy az Intel az IA-32-n túl az IA-64 esetében is kitart a jól bevált AL vegyjel mellett.

Személy szerint az egykoron "Merced" névre hallgató, időközben "Intaniumra" keresztelt CPU hivatalos bejelentésének időpontjáig meglehetősen kételkedtem a piacvezető cég azon szándékában, hogy a számára csillagászati profitot jelentő Pentium X sorozaton túllépve egy, a forradalmian új EPIC architektúrára épülő terméket jelentessen meg. A csoda megvalósulása azonban mind közelebbinek tűnik: csaknem a Willamette megjelenésével egy időben valószínűleg kezünkbe vehetjük majd az IA-64 első példányait is. Az első- és másodszintű gyorsítótáron túl 2 vagy 4 MB harmadszintű cache-t is tartalmazó processzor FSB értékét a jelenleg publikus technikai specifikációk ugyan mindössze 100 MHz-ben határozzák meg, ám szerény véleményem szerint az ádáz verseny hatására az Intel csakhamar felülbírálja ezen álláspontját... Minden technológiai felsőbbrendűsége ellenére az Itanium legnagyobb gondja – mint arra a vetélytárs AMD "önzetlenül" rá is világított – valószínűleg a valódi 64 bites alkalmazások rendkívül alacsony számából adódik majd: forgalomba kerülésekor a programok mindössze kb. 1 százaléka lesz képes kihasználni az általa nyújtott többletlehetőségeket. Az új CPU-hoz természetesen új alaplapi chipset is szükségeltetik: a jelenlegi tervek szerint az Intel GX 460 típusjelű termék fogja betölteni az első generációs 64-bites lapkakészlet felelősségteljes szerepét.

CYRIX JOSHUA ÉS IDT SAMUEL – A KÍNAI KERESZTAPA AMERIKAI MOSTOHAGYERMEKEI

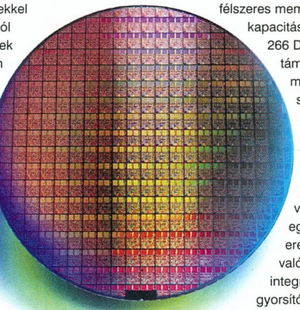
A fokozatosan eljelentéktelenedő Cyrix lassú haldoklása és az IDT mind nagyobb veszteségei már-már a PC-s processzorgyártók amúgy is szűk körű klubjának kétfősre való degradálódását vetítette előre, amikor is a tajvani VIA Technologies váratlanul mindkét vállalatban többségi tulajdont szerzett. Az eddig elsősorban chipsetgyártóként ismert cég a piac közel 20 százalékának megkaparintása és az 1999-ben eladott, több mint 20 millió lapkakészlet sikere után a CPU-k terén is felkészült az Intel pozíciói elleni agresszív támadásra. Első lépésként a már csaknem elfeledett Cyrix MII processzorcsalád gyártásának újraindítása várható 100 MHz-es FSB alapon, PR433 órajeltartományban. Az elkövetkező év első negyedében kerül sor a "Joshua" elnevezésű (hmm... szimpatikus név), 133 MHz-es FSB-vel és 256 KB on-die cache-sel ellátott CPU forgalomba hozatalára: a 433-566 MHz-es órajelű processzor Socket 370 foglalatba illeszkedik majd.

Az eredetileg az IDT által kifejlesztett "Samuel" CPU-ról ha lehet, még kevesebb információ látott napvilágot. Jelen pillanatban mindössze az tűnik biztosnak, hogy a 100 MHz-es FSB-t felhasználó, 500+ MHz frekvenciájú WinChip4 megtartja elődjeinek rendkívül alacsony energiafelhasználást lehetővé tevő funkcióit. A szintén 256 KB másodszintű gyorsítótárral felvértezett processzor valószínűleg csak a 2000. év 3. negyedévében kerül majd sorozatgyártásra.

VIA APOLLO PRO 133A ÉS KX 133 – DUPLA DINAMIT, MADE IN TAIWAN

A processzorok mellett természetesen továbbra is a lapkakészletek gyártása és forgalmazása adja a VIA bevételeinek döntő hányadát, nem véletlen tehát, hogy a tajvani vállalat tervei e téren is rendkívül ambiciózusak: a 2000. évre ugyanis 35 százalékos (!) piaci részesedés elérését tűzte ki célul. Úgy tűnik, ebbéli szándékától az Intel vele szemben indított sorozatos peres eljárásai sem képesek eltéríteni, pedig a vádak meglehetősen súlyosak: az Apollo Pro133 és 133A chipset kapcsán az amerikai mamutcég egyes szabadalmainak eltulajdonításával és jogtalan felhasználásával vádolja a VIA-t. Az 1. számú processzorgyártó dühe csak fokozódott azáltal, hogy a Coppermine processzorok megjelenésekor a Camino késése következtében egyedül az Apollo Pro 133A lapkakészlet kínált 133 MHz-es FSB és 4x AGP támogatást. A VIA persze ráérzett a piac igényeire, és maximálisan ki is használta technológiai előnyéből fakadó pillanatnyi monopolhelyzetét,

ráadásul nem átallott rávilágítani azon, a felhasználók számára igencsak fontos tényre, hogy a chipseteire épülő alaplapokban a hivatalosan 100 MHz-es FSB-re tervezett "Rézbányák" is képesek 133 MHz-es FSB-vel futni. Mindazonáltal a VIA sikerének kulcsa nem csupán a számára kedvező szituáció ügyes kihasználásában keresendő: a tajvani gyártó az elmúlt években valóban hatalmas erőfeszítéseket tett annak érdekében, hogy igazán versenyképes termékekkel álljon elő. Az alábbi táblázat jól érzékelteti a VIA lapkakészletek fejlettebb lehetőségeit, hiszen világosan kiderül, hogy az Apollo Pro 133A és az Athlonokhoz szánt KX 133 mind az általuk kezelni képes memória nagyobb mennyisége (2 GB), mind jelenleg egyedülálló PC133 SDRAM támogatásuk révén felülmúlják a konkurenciát. (Lásd táblázatot!)

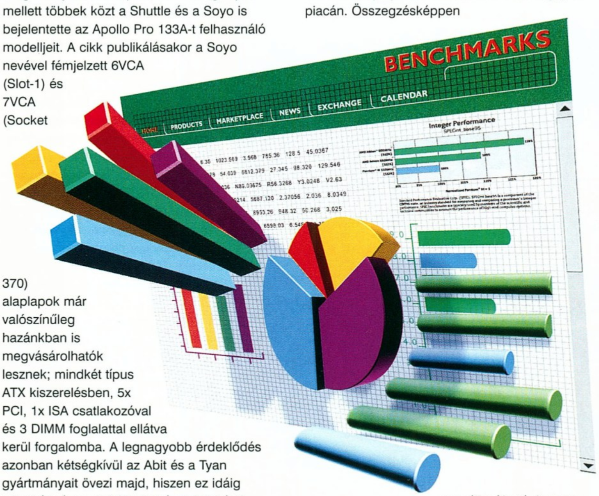


A VIA-nak az alaplapgyártók körében kivívott megbecsülését egyébként a chipsetek köré épített termékek igen nagy száma is világosan jelzi: az Aopen, FIC és GigaByte mellett többek közt a Shuttle és a Soyo is bejelentette az Apollo Pro 133A-t felhasználó modelljeit. A cikk publikálásakor a Soyo nevével fémjelzett 6VCA (Slot-1) és 7VCA (Socket 370) alaplapok már valószínűleg hazánkban is megvásárolhatók lesznek; mindkét típus ATX kiszerelésben, 5x PCI, 1x ISA csatlakozóval és 3 DIMM foglalattal ellátva kerül forgalomba. A legnagyobb érdeklődés azonban kétségkívül az Abit és a Tyan gyártmányait övezi majd, hiszen ez idáig mindkét cég az Intel lapkakészletek iránti hűségéről volt híres. Sajnos az Abit Apollo Pro 133A implementációjáról jelen pillanatban még semmi biztosat nem lehet tudni, a minőségi alaplapjairól elhíresült Tyan azonban már közzétette új alaplapjainak specifikációit. Ezek közül elsősorban az S1834 Tiger típusjelű modell érdemel fokozott figyelmet: az ATX formátumú, 6x PCI és 1x ISA csatlakozóval, 4 DIMM foglalattal rendelkező termék akár két Slot-1 platformba illeszkedő processzor egyidejű fogadásra is alkalmas.

Természetesen a gyártók közötti tolongás az Athlon CPU-t támogató KX133 lapkakészlet esetében sem kisebb. A Biostar M7MKB-n, Epox EP-K7VA-n, és az FIC SK11-n túl a K7M (AMD 750 chipset) alaplappal máris komoly sikereket elkönyvelt Asus is jelentkezik majd KX133-ra épülő megoldással.

DDR SDRAM, PROMEDIA – EGY ALTERNATÍV JÖVŐ ÍGÉRETE

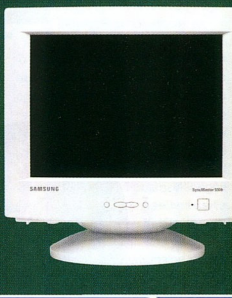
A VIA rövidtávú fejlesztési tervei között elsősorban a termékeinek két, két és félszeres memóriaátviteli kapacitást biztosító PC200-266 DDR SDRAM támogatás mielőbbi megvalósítása szerepel. Mindezeken túl, folytatva az MVP4 lapkakészlettel már megkezdett utat, az S3-mal való együttműködés eredményeképpen valószínűleg újabb, integrált grafikus gyorsítót tartalmazó chipset születésnek is tanúi lehetünk majd valamikor a 2000. év második felében. Nem kétséges, hogy a Promedia elnevezésű lapkakészlet elődjéhez hasonló népszerűségnek örvend majd mind a low-end alaplapok, mind a mobil számítógépek piacán. Összegzésképpen



megállapítható, hogy a Cyrix és az IDT felvásárlását követően a VIA immáron a processzor- és chipsetgyártás teljes vertikumával rendelkezik, s így a legjobb úton van afelé, hogy az ez idáig kétszereplős piacot ismét többpólusúvá változtassa. Biztosan állítható, hogy a tajvani vállalat rendelkezik a cél eléréséhez szükséges technológiával és termékekkel, a kérdés csupán az, hogy ezt a felhasználókkal is sikerül-e elhitetnie…

Joshua
joshua7401@hotmail.com

Mind tökéletes.



SyncMaster 550b

A Samsung a világ legnagyobb monitorgyártója. Az íróasztalokon található képernyők közül minden hetediket a Samsung szállítja. Vezérelvünk a vevő igényeinek maximális kielégítése. A végfelhasználókat négy nagyobb csoportba soroljuk: otthoni, irodai, professzionális és exkluzív felhasználók. A csoportok fő szempontjait figyelembe véve a vásárlók különböző szegmenseinek kínálunk személyre szabott megoldást.

A SyncMaster 550b az irodák legkedveltebb Samsung monitora. Modern technológiát, megbízhatóságot és ergonómiát szavatol. A 15" képátló, az 1280x1024 maximális képfelbontás és a TCO' 95 tanúsítvány biztosítja a mindennapi munka elvégzéséhez szükséges feltételeket.

www.samsung.hu

NUTEK

SAMSUNG monitorok

GeForce: Erő vagy Erőszak?

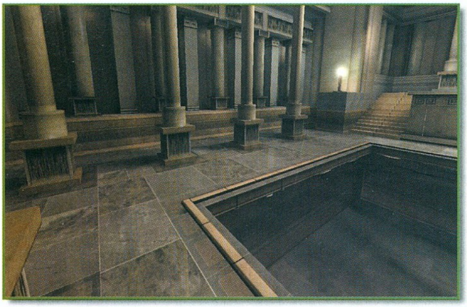
z Nvidia nagyban örömködik, hogy versenytársaival ellentétben ő már szeptember végén abszolválni tudta 'következő generációs' 3D chipjét, a GeForce 256-ot, ezzel egyidejűleg a chip köré épülő kártyák október vége felé elkezdhettek megjelenni az amerikai boltok polcain, és ahogy egyre közelebb kerülünk a karácsonyi szezonhoz, annál nagyobb mennyiségben lehet majd látni és kapni ezeket a termékeket. Nagy a valószínűsége annak, hogy aki GeForce-ot akar a karácsonyfa alá dugni kis hazánkban, nem kell majd külhonba vándorolnia érte, vagy a Neten rendelnie. Mint azt már korábban leírtam, de nem győzöm hangsúlyozni: nem vagyok benne biztos, hogy az Nvidia bölcsen teszi, ha még a hat hónapos termékciklust is lerövidíti a szegmensben - ezt az átlagvásárló már nemigen fogja pénzzel bírni, még Amerikában sem - hasonlatosan az egyre szaporodó plazákhoz itt Magyarországon... Végül is mindegy, hogy én itt mit írok le, úgyis az eladásokat tükröző számok fogják eldönteni, mennyiben tévedtek, illetve nem. Akkor rá is térnék a mostanáig bejelentett GeForce kártyák ismertetésére.

TNT2 chipes kártyáival elindított trendjének megfelelően a Leadtek korán eszmélve és gyártva implementálta portfoliójába az új Nvidia üdvöskét, mégpedig a kevéssé sem rendhagyó Winfast GeForce 256 név alatt: a grafikus mag sebessége 120 MHz, a memóriáé pedig 166 MHz gyárilag beállítva - egybevágóan az összes többi, a felsorolásban szereplő kártyával (a 4x AGP támogatás és a 32 MB SDRAM szintén mindenhol egyezett, ezeket külön már nem fogom többször kiírni). Van a kártyán vitatható minőségű TV-Out, és kapható olyan változat, melyen a digitális panel támogatás is megtalálható, ennek ára természetesen borsosabb (289 USD szemben az alap 249 USD-s árral). A kártya 5 ns-os memória modulokat használ a 166 MHz-es alapbeállított sebesség ellenére, ennek haszna tuningoláskor jelentkezhet. A kártyához csomagolt szoftveranyag szegényesnek mondható, semmi teljes verziós játék, ha valaki éppen arra bukna, van viszont WinDVD lejátszó, amely OK cucc.

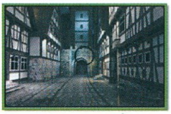
A Creative Labs ugyancsak az élen szokott járni, ha valami új grafikus chipet kell munkára fogni, most sem volt ez másképp, jött szépen a 3D Blaster Annihilator a szokásos csontig csupaszított design kíséretében, semmi csomagolt játék vagy TV-kimenet, csak maga a lényeg: a GPU és a 32 mega memória, ez persze az árában (249 USD) is tükröződik. Meg kell említeni, hogy a Netes GeForce összehasonlító tesztek ezt a kártyát találták a leglassabbnak, igaz, nagyon marginális mértékben, a többihez viszonyítva. WinDVD és néhány játékdemó képezi a kártya társaságát a dobozban. Rendes körülmények között az Annihilator a Fastgraphics site mérései szerint 135/200 (mag/memória) MHz tuningot viselt el.

Mivel a Herculest a napokban bekebelező Guillemot cég nagyra törő álmokat dédelget eladási számok és piaci szelet tekintetében, ezért szinte evidens, hogy ők is részt vesznek ebben a kissé rizikósnak tekinthető játékban. Kártyájuk neve 3D Prophet (amelyet Hercules márkanév alatt is forgalmaznak majd), és chipre megegyezően ugyanolyan TV-Out megvalósítás található rajta, mint a Leadtek termékén. Teljes játékot ehhez sem kapunk, ezzel szemben a pénztárcánk 269 USD-vel lesz könnyebb pengetéskor (az összes eddig feltüntetett ár a gyártó ajánlását jelenti, az 'utcán' nyilván ennél némileg kedvezőbben lehet hozzájutni az adott termékhez). A Fastgraphics tuning-teszt meglehetősen vérszegény, 135/180 MHz-es eredményt adott. A cég szóvivőjének comdexes kijelentése szerint a DDR SDRAM-os verziót (301 MHz-es memóriasebesség) már december második hetében elkezdik kiszállítani a kereskedőkhöz. Hiszem, ha látom.

Az Elsa versenyzője az Erazor X nevet kapta a tűzkeresztségben, tuningolhatósága a jónak mondható



↑ ***Az illusztrációk a MadOnion (a Futuremark utódja) készülődő benchmark programjából a 3D Mark 2000-ből származnak.***



Az utóbbi időszakban három kakukktojás bukkant fel a 3D grafikus gyorsítók piacán, amolyan mostohagyerekek.

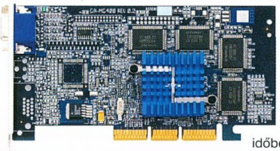
Az egyik az Asus Voodoo 3 3000 chippel szerelt kártyája 16 MB SGRAM-mal, melyet a 3dfx-szel érvényben levő megállapodás miatt retail (dobozos) termékként nem árulhat, a tajvani cég csak alaplapjaihoz csomagolva értékesítheti e termékét. A vágott szemű fejesek azt találták ki, hogy a P2B-F laphoz társítva lehet megvenni ezt a kombót, egyelőre. Az itthoni forgalmazó igen borsos árat, cirka 68 ezer + áfa pénzmennyiséget kér tőlünk ezért a mókáért. Utánanéztem: ha külön veszek (más cégektől) egy V3 3000-et és egy P2B-F-et, akkor olcsóbban kijövök...

A másik két fióka a Gigabyte háza tájáról érkezik, mégpedig az egyik a Matrox G400-as chipjével szerelt, szép kék színű kártya (GA-MG400), a másik pedig Voodoo 3 lapkát tartalmazó megoldás. A csapda: mindkét grafikus megoldás BIOS-a az alaplapon (természetesen Gigabyte) található (a kompatibilis lapok jelzése: GA-BX2000, GA-6BXE, GA-6BXC, GA-6CX, GA-6VXE és a GA-6VX-4X), azaz más fajtában ezek a kártyák nem hajlandók működni. Ez kicsit(?) árukapcsolás szagú.

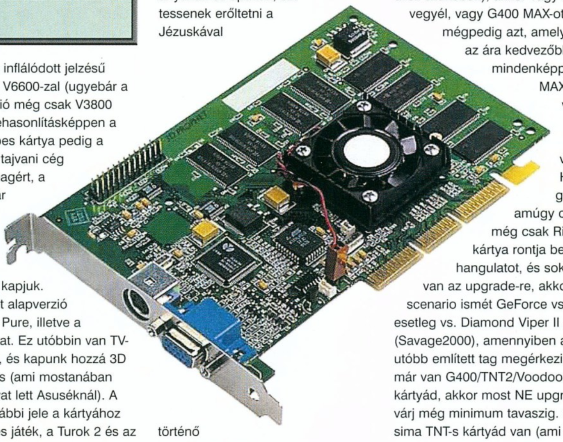
Bár van némi szájízem a fentiekkel kapcsolatban, egy biztos: az Asus lap a V3-mal, vagy a Gigabyte mobo a G400-zal erős és stabil párost alkot.

140/185 MHz-es tartományba esik. Comdexes hír szerint a cég Erazor X2 (helyes olvasatban X négyzet, ha minden igaz) néven már december közepén szállítani szeretné 32 MB DDR SGRAM-mal szerelt GeForce kártyáját, melyhez mellékelik majd a 3D Revelator nevű, térhatást imitáló szemüvegüket is - a jövőre nézve pedig a 64 MB DDR SGRAM-os megoldás is tervbe van véve. Ami még különlegesség ezeken a kártyákon, hogy használják az ún. Chip Guard technológiát, mely érzékeli, ha a grafikus chip hűtőventillátora túlmelegszik/tönkremegy, ilyenkor riasztja a felhasználót, és extrém esetekben önműködően lejjebb veszi a chip órajelét!

A végén pedig jöjjenek a nagyágyúk. Először az AsusTek, a maga erősen inflálódott jelzésű kártyájával, a V6600-zal (ugyebár a TNT2-es verzió még csak V3800 volt, és összehasonlításképpen a Riva 128 chipes kártya pedig a V3000-es). A tajvani cég ismét kitett magért, a V6600-zal már nem a szokásos (lásd fentiek) GeForce egyenkártyát kapjuk. Először is, két alapverzió van, a V6600 Pure, illetve a Deluxe változat. Ez utóbbin van TV-Out, Video In, és kapunk hozzá 3D szemüveget is (ami mostanában igen nagy divat lett Asuséknál). A deviancia további jele a kártyához adott két teljes játék, a Turok 2 és az XG2. Tudom, egyik sem vadi új 'hot stuff', de mindenesetre a semminél sokkal jobb. A mezőnyből való kiemelkedés a tuninglehetőségek során éri el csúcspontját, amikor is a járgány rendes körülmények között 140/195 MHz-ig lökhető, sőt egy 40 Wattos peltier elemmel és a 3DfxCOOL Alpha hűtővel az elérhető csúcssebesség 165/195 MHz volt a Fastgraphics tesztpéldányán. Egyszóval, kedves anyukák és apukák, ezt tessenek erőltetni a Jézuskával történő alkudozás során.



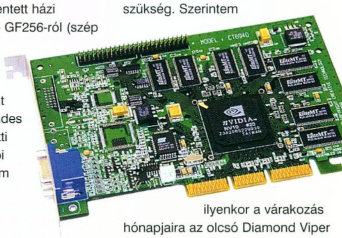
↑ A Gigabyte „kék“ G400-asa

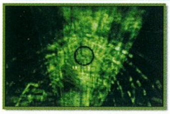


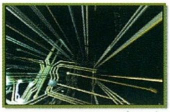
Végül essék szó a grafikászati órára kissé késve érő, ámde bombabiztos reputációjú nebulóról, az Abitról, és bejelentett házi feladatáról, a Siluro GF256-ról (szép neve van, bár a jelentése felől körülbelül annyi sejtelmem van, mint Kellynek a Rém rendes családból a 10 feletti számokról). További részleteket még nem lehet tudni erről a kártyáról (vagy kártyacsaládról), mindenesetre a helyi nagyfőnök szerint jövő év február/márciusára várhatjuk a kiskereskedelmi csatornákba.

Hmmm, véleményem szerint okos emberek - megvárják, hogy mi lesz a GeForce sorsa a vásárlók kegyeit tekintve, bár elképzelhető, hogy más motivációs tényezők állnak ennek az időbeli csúsztatásnak a hátterében.

Ez idáig (november 16.) személy szerint ennyi GeForce 256 chipes kártya bejelentéséről, illetve rendelkezésre állásáról tudok, nagy valószínűséggel további gyártók és gyártmányok fognak feltűnni a színen az idő múlásával. Végül némi véleményezés honi potenciális vásárló barátaimnak: ha mostanában, esetleg Karácsonyra veszel gépet, és high-end játék 3D-t szeretnél jó DVD lejátszási képességekkel (és a pénznek sem állsz szűkében), akkor vagy ilyent vegyél, vagy G400 MAX-ot, mégpedig azt, amelyiknek az ára kedvezőbb (én mindenképpen MAX-ot vennék, de ez én vagyok). Ha a géped amúgy oké, de még csak Riva 128 kártya rontja benne a hangulatot, és sok léd van az upgrade-re, akkor a scenario ismét GeForce vs. MAX, esetleg vs. Diamond Viper II Z200 (Savage2000), amennyiben az utóbb említett tag megérkezik. Ha már van G400/TNT2/Voodoo3 szintű kártyád, akkor most NE upgrade-elj, várj még minimum tavaszig. Ha sima TNT-s kártyád van (ami igen gyakori helyzet mostanában), akkor az fogós helyzet: már nem igazán elég, de tulajdonképpen sokkal nagyobb erőre egyelőre nincs szükség. Szerintem ilyenkor a várakozás hónapjaira az olcsó Diamond Viper V770 16MB, vagy hosszabb távú invesztíció gyanánt a V770 Ultra a megoldás. Mégis, a következő idézettel búcsúzom: „Figuring things out for yourself is the only freedom anyone really has. Use that freedom. Make up your own mind...“







tig

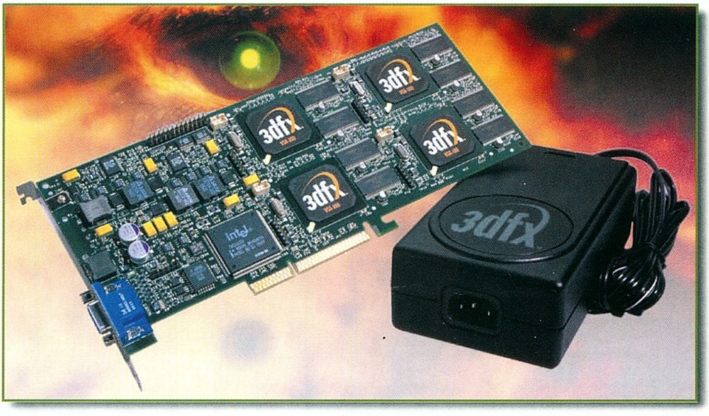
Voodoo4...Voodoo5? TALLÓZÓ

Azt hiszem, túlzás nélkül állíthatom azt, hogy aki csak foglalkozik a számítástechnikával valamilyen mértékben, az kíváncsian várta a Las Vegasban megrendezett Comdex kiállítás egy bizonyos eseményét. Tavaly a 3dfx ugyanezen a rendezvényen mutatta be először a Voodoo3-at, és idén is új 3D-s gyorsítójuk bejelentését időzítették erre a remek alkalomra.

A már önmagában is komoly érdeklődést a V3 megjelenése óta eltelt fél év „történelmi" eseményei csak tovább fokozták. Először is, a legkomolyabb konkurens, az Nvidia bejelentette, elkészítette, és sikeresen piacra is dobta következő generációs chipjét, a GeForce256-ot, ráadásul az új technológiák támogatását is megoldotta (sorra jelentik be a T&L-t használó játékokat). Ez az első alkalom, hogy valaki megelőzte ebben a 3dfx-et – és ez az első eset, hogy a piacon kapható leggyorsabb 3D-s kártya nem a 3dfx-é. Sőt, mire az újság a kezetekbe kerül, az S3 új chipjére épülő kártyák talán már nálunk is kaphatók lesznek – ezek szintén újabbak és gyorsabbak, mint ahogy az ATI dupla processzoros Rage MAXX kártyája is.

További fontos tény, hogy a Voodoo3 chip „gyengéi" most kezdenek megmutatkozni, a 32 bites színmélység és a nagyfelbontású textúrák használata napjainkra válnak általánossá a játékokban. Ez a tendencia folyamatosan erősödik, így a fentiek támogatására a jövő év folyamán elkerülhetetlenül szükség lesz.

Az érdeklődést fokozta még például a 3dfx vezérigazgatójának pár hónappal ezelőtti lemondása – noha részvényeit megtartotta, az üzleti élet ismerői tisztában vannak azzal, hogy az ilyesmi mindig utalás valamilyen rejtettebb történésekre. És ott volt még a nagy port kavart bejelentés, hogy gyártási, kivitelezési nehézségek miatt a Napalm kódnevű technológiát mégsem tudják az idén elkészíteni, és az üzletek polcaira juttatni.



> ***A fill rate mérésének eszköze kezdetben a megapixel volt, azaz a chipünk által egy másodperc alatt kiszámítható pixelek száma. A multitextúrázási képesség megjelenésével azonban a 3D gyorsítók képesek voltak egy órajelciklus alatt leszámolni egy olyan pixelt, amely két textúra kombinációját tartalmazta. A Quake engine-es játékokban a pálya vetett árnyékainak megjelenítése lightmapekkel, vagy a tükröző karosszéria a Need for Speed 3-ban például ilyen, úgynevezett multipass (több menetes) effektus.***
>
> ***A multitextúrázás megvalósítására több módszer is létezik. Az egyik, hogy két 3D-s pipeline-t helyeznek el a chipben, melyek mindegyike egy órajel alatt tud egy darab egytexeles pixelt kiszámítani, és két órajel szükséges egy darab két textúrát tartalmazó pixelhez – a TNT2 és a GeForce256 például így dolgozik. A másik, hogy egy pipeline-t készítenek, amely egy órajel alatt képes mindkettőre; a Voodoo3 vagy a Savage 2000 például ilyen.***
>
> **PIXEL/TEXEL?**

VSA-100

További kertelés helyett lássuk magát a várva várt szilíciummorzsát. A VSA a Voodoo Skálázható Architektúra rövidítésből származik – tehát a várakozásokkal ellentétben a 3dfx kitart a bejáratott márkanév mellett.

A chip 0,25 mikronos CMOS technológiával készül (a konkurens Nvidia 0,22; az S3 0,18 mikronnál tart), 14 millió tranzisztort tartalmaz – ez alig a fele a GeForce256 komplexitásának. 64 MB memória kezelésére képes, és az alábbi 3D-s feature-öket ismeri: 32 bites színmélység kezelése rendereléskor és a textúrák esetében is; 24 bites Z és W buffer, 8 bites stencil buffer; 2048*2048-as maximális textúraméret; DXTC és FXT1 textúratömörítés. Támogatja a négyszeres AGP-t, hardveresen gyorsítja a DVD lejátszást, valamint órajelenként képes két pixel, vagy egyetlen, két textúrát összekombináló pixel kiszámítására. Első látásra tehát kibővített Voodoo3, leszámítva a már ismert, és csak eme chip által támogatott T-buffer effektusokat. Feltűnhet a geometriai gyorsítás teljes hiánya – a cég szóvivői szerint erre egyelőre nincs szükség. Mire az Nvidia által elszántan „keresztülnyomott" technológia támogatása elterjedtté válik, a cég természetesen implementálni fogja azt.

A multiprocesszoros működés fokozott támogatása jelenti az igazán fontos technológiai újítást. A VSA-100-ból egy kártyára 1, 2, 4, 8, 16 vagy akár 32 darabot is el lehet helyezni, amelyek - továbbfejlesztett SLI módszer segítségével - képesek elosztani egymás között a renderelési feladatokat. Teljesítményük ilyenkor kvázi összeadódik, lehet számolni... Az új technológiára épülő kártyákat a 3dfx 2000. márciusára ígéri; a VSA-100 jelenleg még csak papíron létezik, a tesztpéldányok január folyamán készülnek majd el.

VOODOO4

A V4 a VSA-100 egychipes megvalósítása. Ígért teljesítménye tehát 333-366 Megapixel/Megatexel másodperenként – a végső érték a memóriákon múlik, ennek megfelelően a rendszer órajele 166-187 MHz között lesz valahol. A kártya 32 MB memóriát tartalmaz, és kapható lesz AGP és PCI változatban is. Ígért ára 180 amerikai dollár, ami jelenlegi árfolyamon számolva körülbelül 46000 forint plusz ÁFA lesz.

A nem éppen kiemelkedő teljesítmény arra utal, hogy a 3dfx ezt a kártyát az OEM piacra, a nagy nevek (Compaq, Dell stb.) számítógépeibe szánja.

VOODOO5

Általános meglepetésre a számláló még eggyel feljebb ugrott, így kívánják megkülönböztetni a multichipes kártyákat egyszerű társaiktól.

A V5-5000 kizárólag PCI-os változatban készülő kártya lesz. Két VSA-100-ast tartalmaz, összesen 32 MB memóriát, és teljesítménye 667-733 Mpixel/Mtexel között lesz (érdekes, a jelek szerint nem csak az Intel fél ama számtól...), ára pedig várhatóan 229 USD (kb. 59000.- + ÁFA). A 3dfx állítása szerint hatalmas a PCI-os videokártyák piaca, melyet ez a kártya egyértelműen uralni fog – mindenesetre tudomásunk szerint az elmúlt évben alig adtak el olyan

alaplapot, melyen ne lett volna AGP slot.

A V5-5500 AGP-s, két chipes, 64MB-os kártya. Teljesítményadatai megegyeznek kisebb testvérével, valamint ez a kártya már képes a T-buffer effektusok használatára is. Ára 299$ (tehát kb. 75-80000 Ft. + ÁFA), szóval nem keveset kell letennie az asztalra annak, aki régi AGP-s kártyáját le kívánja cserélni.

A fenti két kártyán található két VSA-100 chip teljesítményigénye - a 0,25 mikronos IC nagy mérete és a magas órajelfrekvencia miatt - együttesen meghaladja az AGP slot

által produkálható értéket, így a kártyák olyan csatlakozóval rendelkeznek, amelyet a PC tápegységére kell kötni, így biztosítva a megfelelő áramellátást.

A termékcsalád királya pedig a V5-6000. Ezen a kártyán négy chip és 128 MB memória található, teljesítménye 1,33 – 1,47 Gigapixel/Gigatexel között lesz – tehát ez a kártya is egyike lesz azon jövő év elején érkező szörnyetegeknek, amelyek átlépik a bűvös ezermillió pixeles másodpercenkénti sebességhatárt. Ez a kártya már akkora teljesítményigénnyel rendelkezik, hogy külső, konnektorba dugandó 100 wattos tápegység is jár hozzá, valamint alighanem iszonyatos hőt fog termelni. Eme monszta birtoklásának díja pedig 600 dollár, tehát mindenestül nagyjából kétszázezer forint lesz – azaz egész jó minőségű teljes számítógépet lehetne venni az árából.

VÉLEMÉNYEK

A Voodoo család új tagjai igen vegyes reakciókat váltottak ki a kiállítás „szaksajtóból" és a gamerekből álló, egyre növekvő közönségéből egyaránt. Az Internetes site-ok emberei mind jelen voltak a bejelentésen, sokan exkluzív interjút és jövő év elejére esedékes tesztkártyákra szóló ígéretet kaptak a 3dfx vezetőitől. Ennek megfelelően tudósításaik szárazak, a tényekre korlátozottak, és csak visszafogott véleményeket tartalmaznak.

A gamerek egyik fele nagy örömmel fogadta az újdonságokat – kemény százasaikért valószínűleg kemény fps-eket fognak kapni, joggal remélhetik, hogy a tesztek ismét a 3dfx győzelmeit hozzák majd. A másik tábor azonban szkeptikus, sokan csalódottak, esetleg haragosak.

Jelen pillanatban egyetlen Internetes site mert keményen és határozottan állást foglalni a 3dfx által prezentált irányelvekről, mégpedig a régi jó voodooextreme. Véleményük szerint a cég presztízskérdést csinál a „leggyorsabb 3D kártya" cím megtartásából, és ami a legfőbb baj: technológia helyett nyers erővel kívánják ezt elérni. A nyers erő, a processzorok többszörözése nyilván hatékony, de sokkal költségesebb módszer, és ezt alkalmazni a közepes szintű kártyán akár végzetes hiba is lehet. A két chip és az SLI miatt igényelt kétszeres memóriamennyiség (lásd még a mellékelt szövegboxot) túl nagy ár a közepes teljesítményért, amellyel a V5-5500 rendelkezik – különösen szomorú az, hogy évek óta léteznek ennél sokkal hatékonyabb módszerek a többprocesszoros videokártyák megvalósítására. Mire ezek a kártyák a piacra kerülnek, folytatják érvelésüket, több konkurens cég is rendelkezni fog hasonló vagy akár jobb teljesítményű chipekkel, amelyek fejlettebb technológiát és alacsonyabb árakat kínálhatnak. Az Nvidia, az Ati, a Matrox, az S3 mind behozták hátrányukat, mindannyian bizonyították már, hogy képesek a voodoo-kkal versenyképes kártyát készíteni, és ne feledkezzünk meg azokról az új, vagy éppen régi versenyzőkről, mint a Glaze vagy a Rendition.

Annak idején, amikor a Voodoo2 megjelent 1998. első felében, a 3dfx a teljesítményért mindenre képes hardcore gamerek igényeinek megfelelendő beépítette kártyáiba az SLI üzemmódot: akár két kártya is működhetett egy gépben, a renderelési teendőket felosztva egymás között. A chipek egy-egy sort számoltak ki a kész képről fele-fele arányban elosztva, az egyik a párosakat, a másik a páratlanokat. Ez a módszer meglehetősen költséges volt, hiszen a kártyák nem tudták közösen használni a textúra-memóriát, ugyanakkor lehetőséget adott a memória-sávszélesség, mint sebességbeli korlát megkerülésére.

A VSA-100 az SLI továbbfejlesztését használja, ebben a sorok szétosztása már tetszőlegesen programozható. Azonban minden egyes chip kénytelen feldolgozni a jelenet teljes geometriáját, és továbbra sem tudnak osztozni a textúra-memórián. Tehát pl. a 128 megás V5-6000 is csak nagyjából 20-28 MB effektív textúramemóriával rendelkezik - gyakorlatilag négyszeres árat kell fizetni a memóriáért.

A gondok további forrása lehet a későbbiekben, hogy a geometriai gyorsításkor a kép soronkénti renderelése visszafogó tényező lehet, ez ugyanis rendszertelenné és nehezen cache-elhetővé teszi a memória-eléréseket.

SLI - A JÖVŐ ÚTJA?

A magunk részéről csak kapkodjuk a fejünket az egyre gyorsuló tempójú verseny láttán. Nekünk speciel valami olyasmi kártya lenne az ideális, amely nem túl drága, szép látványt képes prezentálni, és kellő sebességgel tudja ezt a 3D-s világot mozgatni. A fejlesztők közül valószínűleg azok fognak sikerrel járni, akik ezt, illetve a felhasználói igényeket tartják majd szem előtt – győztest hirdetni tehát csak akkor lehet majd, ha lehetőségünk nyílt itt a szerkesztőségben is összeereszteni őket. Addig meg marad a várakozás.

Laa-Yosh

BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

!! INTERNET + Számítógép !!

Alap konfiguráció:	Extra konfiguráció:
Celeron 433, 6.4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belinea, Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2. Op. Rendsz.	AMD K6-3 400, Epox G2, Creative TNT2 16MB, 64MB SDRAM, 15" Belinea, Hangk., 56k faxm., 32xCD., Win98 2. Op. Rendsz.
10 órás: 59.000,- Ft. + 12.700,- /hó	10 órás: 65.000,- Ft. + 14.400,- /hó
Korlátlan: 75.000,- Ft. + 16.100,-/hó	Korlátlan: 80.000,- Ft. + 17.400,-/hó

Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz.

Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!

Használt alkatrészek beszámítása.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507

Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött

Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#

Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30

Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év, www.accelerator.hu

Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

Samsung monitorral, billentyűvel

Intel 233MMX/32M/4,3G	106,3
Intel P 400Cel/32M/4,3G	106,7
Intel P II 400/64M/6,4G	149,0
Intel P III 450/64M/6,4G	158,6
Voodoo III 2000 dobozos	24,6
Voodoo III 3500 dobozos	60,8

Az árak ezer forintban értendöek .

OTP Részletfizetési akció

Cpu 400/433/466/500 16,9/17,6/23,1/34,4

99.12.02. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4,4 / 6,3 / 6,8 / 10,2
Procomp ZX / BX / VIA	14,2 / 16,3 / 13,2
Gigabyte BX7 / WMMC / BXDS	22,4 / 21,8 / 75,1
Gigabyte BXC / BXS / VXE	22,8 / 49,8 / 17,2
Abit BE6 / BM6 / Asus P3B-F	26,5 / 22,5 / 34,6
SD ram100MHz32/64/128/256	10,5/21,5/41,2/85
SD ram133MHz 64 / 128 / 256	20,2 / 38,6 / 76,9
CD Cyber48x / Creative 48x	9,9 / 10,6
HDD St3,2 /St4.3 /St8,4 /St 13	21,1/22,9/27/28,7
HDD 6,4Cr / 8,4 LAA / 13,0Cr	25,8 / 27,6 / 29,5
Samsung 15" / 17"	**35,7 / 64,3**
Samtron 15" / 17"	**32,5 / 59,8**
BELINEA 15" / 17" Akció	**36,2 / 59,6**
MAG XJ500T / 700T / 796	**45,9 / 76 / 70,6**
Panasonic 15" /17"	**38,4 / 71,4**
VGA S3 4mb AGP / 8mb	5,8 / 7,7
Diamond 770 TNT2 / 770 Ultra	24,2 / 31,5
Diamond III S 540 32mb/GE Force	19,3/57,1
SB 128 / SB Live / Live digit	5,5 / 12 / 12,8
TBMontago OEM / Daytona OEM	11,3 / 5,6
CD író Pana 8/20 SCSI	49,5
CD Yamaha 6 / 4 / 16	51,7
Írható CD Philips / TDK	330 / 330

Az Europr BT megnyitotta Úri szabóságát!

Akarja, hogy az Ön kívánalmainak megfelelő számítógépe legyen? Szeretné, ha az Ön által alkalmazott szoftverek megfelelő, stabil hardveren futnának?
Mi kialakítjuk és leteszteljük a legjobb alkatrészekből az Ön gépét.

Márkás öltönyök csak Önre igazítva!

Ha Ön túlléphet a noname számítógépeken, akkor rendelkezésére állunk a name gyártók konfigurációival is, nálunk megtalálja a Compaq, IBM, Hewlett Packard, vagy akár a csúcsosztályú Silicon Graphics 320/540 PC-ket, és szervereket is.

A teljes kollekció felhajtása, foltozása (patch…)

Elvégezzük személyi számítógépek, gépparkok, hálózatok felügyeletét, gondozását. Igény esetén felmérést követően rendszergazdai tevékenységet vállalunk. Kialakítjuk az Ön számára legkedvezőbb szoftver beszerzési lehetőségeket is: szinte valamennyi szoftverceg kedvezményes árú OEM és EDU változatait kínáljuk Önöknek.

3D-s ruhák remek textúrákkal!

Gamerek a legkorszerűbb csúcstechnikát is megkaphatják nálunk, de ha az még nincs itt, megszerezzük! CAD/CAM alkalmazásokhoz és játékokhoz profi monitorok!

Végül a kiegészítők!

Perifériák, nyomtatók, plotterek és scannerek szintén neves gyártóktól!

És hogy a viselet könnyebb legyen!

Vágyainak pénztárcája nem szabhat határt:
Vásárlók részére hitellehetőségekkel állunk rendelkezésére.

A város szívében, a Nemzeti Múzeumnál: Bródy S. u. 14., fszt. 2.
Tel: 267-4317, 06/30-9500367, 06/20-9618726,
Profi játékgépek, OTP hitelügyletek ugyanott: Master Comp Bt.

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),

PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29

Telefon : 311-5456 Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
Sony 40x IDE CD drive	11.600,-
4,3 Gb Quantum winchester	21.600,-
6,4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	24.400,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	12.800,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	18.400,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	16.400,-
That's write 74 perces CD lemez	240,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**118.000,-**

Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium komplett gépek érkeznek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

ADRIA COMPUTER

www.adriacomp.hu

e-mail:adriacomp@matavnet.hu

BIZTOS SZIGET A SZÁMÍTÁSTECHNIKA TENGERÉN

CONFIG XM
ABIT BH6, PIII450,SD128,SONY40x,VOODOOIII/16
HDD Q10G, SB LIVE, ATX MIDI HÁZ
NETTO **199 999,-Ft**

CONFIG XF
ABIT BM6, PII 400 CEL., SD 64, SONY40x, SAVAGE4
HDD Q6,4, SB 128, ATX MINI HÁZ
NETTÓ **129 999,-FT**

ADI monitorok - azonnal kipróbálható - teljes skálájából, vagy a világpiac 7 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz. Nálunk computere teljes körű számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Használja ki a részletfizetés lehetőségét! Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai Y2K számítógépére.

PixelView TV tuner + TXT 13.999,-	PixelView TV tuner + TXT + FM rádió 15.999,-

1148 Bp. Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164,222-1806

Ünnepi nyitva tartás: (H-P) 10-19 (Sz-V) 10-14

KÖZLEMÉNY

„Az **Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft** (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) **és az Automex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.) ezúton nyilvánosan bocsánatot kérnek a H & H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft.-től (rövidített elnevezése: H & H'92 Kft.), mivel korábban, szándékosan téves és a H & H'92 Kft.-re nézve hátrányos, ill. sértő információkat közölt a H & H'92 Kft. partnereivel, melyben software és audio hamisítónak nevezte a H & H'92 Kft.-t.

Az Automex Kft. ezen eljárásában javasolta, hogy a H & H'92 Kft. partnerei álljanak el a H & H'92 Kft.-vel történő üzletkötéstől. Ezzel az Automex Kft. a H & H'92 Kft. piaci pozíciójára tört, erkölcsi és anyagi károkat okozott. Az Automex Kft. kijelenti, hogy a korábbi, a H & H'92 Kft.-vel kapcsolatos állításai alaptalanok voltak, ezért az **Automex Media Store Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** (székhely: 1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Alagsor) **és az Automex Amerikai-Magyar Kereskedelmi és Szolgáltató Kft**. (székhely: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.) ezúton is bocsánatot kér a H & H'92 Kft.-től."

Arénázzunk!

TALLÓZÓ

Az Id Software költözik. Felpakolják Carmack klémorjait, Steed posztereit, Mrs. Donna asztalát (melynél az Id „mamája” titkárnőnek álcázza magát), valamint a kutatóintézeteket is megszégyenítő számítógép-kapacitásukat, és új irodaházba vonulnak. Mielőtt azonban a Quakerek népes tábora vérben forgó szemekkel kérdezné: „És mi lesz akkor a Q3-mal???”, megnyugtatnánk a nagyérdeműt: elkészült. Befejezték. Kész, „done”, gold master CD megírva, meg minden.

Ennek megfelelően az Id kiadta a Quake3 demóját. Jól hallottátok, az összes korábbi verzió szigorúan tesztverzió volt a kódot és a játék szabályrendszerét finomhangolandó.

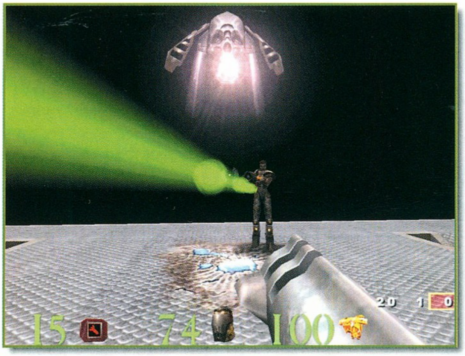
Valami meglepő egybeesés eredményeképpen pont a szerkesztőségben tartózkodtam akkor, amikor az első teszt megérkezett, és most is, amikor a demó „lejött”. Az első parti azonnal kezdetét vette, és a folyosó csakhamar megtelt az Arena, valamint önfeledt kis csapatunk hangjaival.

A tovább finomított, most már remekül használható menürendszer a demo első és legnyilvánvalóbb újítása. Néhány újabb opciót is felfedezhetünk benne: például végre innen is lementhetjük konfigurációs file-jainkat, valamint választhatunk magunknak külsőt. A demóba ugyanis most már további négy modell is bekerült, név szerint Major és Grunt (a Quake 2 női és férfi tengerészgyalogosa), valamint Stripe és Daemia. Amolyan nyálcsorgatóként egyébként a www.stomped.com-on szinte mindegyik modellt megtekinthetitek, és olvashatjátok rövid életrajzukat is. Namost, ezek a figurák iszonyatosan jól néznek ki! Ebben talán az is szerepet játszhat, hogy a grafikusok az eddigi egy darab 256*256-os textúráról a fejet borítót különrakhatták egy 128*64-es mapre. Ily módon Kenneth Scott jobban kihasználhatta a helyet, és a Q3 karakterei bármelyik másik program grafikájával felveszik a versenyt. Természetesen minden figura máshogy mozog, és a „beintés” mozdulatuk is egyéni, stílusukhoz igazított.

„John azzal fenyegetőzött, hogy utolér a realtime 3D engine-jeivel.”

A karakterek ugyanis nem egyszerűen csak vannak, hanem a játék single player részének (elismerten sallang) kerettörténetéből következnek: valamely felsőbb hatalom összegyűjtötte a legjobb harcosokat amolyan végső viadalra. Ezek a figurák az egyszemélyes módban mesterséges intelligenciával vezérelt botok, és általában egyéni stílussal is rendelkeznek. Meglehetősen vegyes társasággal lesz dolgunk: az Id korábbi játékainak főhősei (Doom, Quake1-2) is képviseltetik magukat, de akad itt kiborg, motoros rocker, földönkívüliek, két kézen rohangáló szemgolyó, és Uriel, a Halál Angyala is felbukkan majd.

Ha már a single player résznél tartunk, meg kell, hogy mondjam: a botok intelligenciája igen komoly. Először is, a programozóik mindennemű csalást és trükköt elvetettek: ugyanannyit látnak és hallanak, nem használnak előre gyártott útvonalpontokat, és a jelek szerint valóban mellé lőnek néha. Bár ez nem vonatkozik a nightmare nehézségi fokozatra... Talán a legnagyobb elismerés, hogy velük játszva az ember ugyanúgy káromkodik, mint amikor Chris campeli le, vagy Lawman (a tavalyi Guru tábor Quake bajnoka :) eteti meg rakétával. A viselkedésük tényleg teljesen emberszerű: van, hogy teljesen elmerülnek egymás levadászásában, és könnyen elejthetők, de van, hogy fanatikusan követnek minket az utolsó töltényig. Persze, ha a lőszer kifogyott, vagy az életerő lement, akkor nem restek futásnak eredni... Mint ahogy hajlamosak camperkedni is, biztos távolságból küldve a railgun-



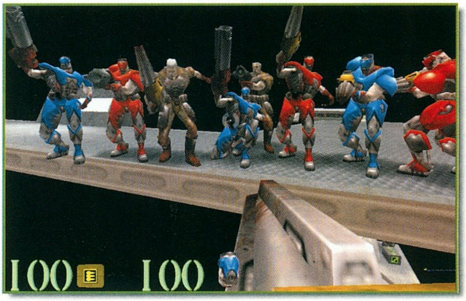
sugarakat a tömegbe. Igazából egyetlen oka van annak, hogy mégsem lehet összekeverni őket az emberi ellenfelekkel: be nem áll a szájuk, egyfolytában küldik az üzeneteiket.

Ezek a szövegek pedig egyszerűen fenomenálisak, a fantasy rajongók szeme felcsillanhat, ugyanis R. A. Salvatore volt az egyik írójuk. Ráadásul a beszólásokat egyáltalán nem véletlenszerűen variálják – egyik alkalommal például Major talán egy pillanattal volt csak gyorsabb nálam, és ahogy azt fontolgattam, rácsapjak-e a billentyűzetre idegességemben, megjelent a szöveg: „Na mi van Laa-Yosh, elrontottam a napodat? :)”... Szóval mindig az aktuális szituációhoz illő üzeneteket küldözgetnek, és persze egymásnak is jártatják a szájukat.

Kommunikációnk a botokkal nem csak az egymás szidalmazására korlátozódik. A Q3 már a dobozból előrángatott állapotában is tartalmaz néhány csapatjáték-módot: a team deathmatch és CTF kedvelői tehát nem kell, hogy patchekre vadásszanak, ahogy az a Q2 esetében történt. Mi több, a botok is fel vannak készítve ezekre a módokra, és képesek értelmezni a szóbeli parancsokat. Vállalhatjuk a vezér szerepét, és őrjáratozni, campelni vagy zászlót szerezni küldhetjük csapatunkat, esetleg utasíthatjuk őket, hogy kövessenek valakit – nem feltétlenül minket. Vagy akár konkrét fejvadászatról is szó lehet, „say_team Grunt go get Chris”...

Kinevezhetjük az egyik botot is a parancsnok szerepére, sőt akár rájuk bízhatjuk a vezető kijelölését. Ilyenkor az fogja kialakítani a taktikát, parancsokat ad majd nekünk is! A csapatot feloszthatjuk osztagokra a könnyebb irányítás végett, több emberi játékos esetén például mindenkinek lehet 2-3 vagy több bot beosztottja is... real-time stratégia? A parancsértelmező alprogram kifejezetten fejlett: amolyan tőmondatszerű angolt is képes lefordítani. A demóhoz mellékelt bot.doc file tartalmazza a kiadható parancsokat és az egyes tárgyak neveit – ugyanis ezek elhelyezkedése alapján lehet majd a pálya egyes részeire hivatkozni.

Technikai újítás akad még a demo változatban bőven. A legtöbbet dicsért fejlődésen a lightning gun, becenevén a shaft ment keresztül: mind helyi hálózaton, mind Neten keresztül sokkal finomabban használható, le is kellett picit gyengíteni. Szinte az összes fegyver átesett már némi igazításokon egyébként, az alapfegyver géppisztoly sebzését és lőszermennyiségét például ugyancsak vissza kellett fogni, mivel teamplayben már egy-két frissen újraéledt játékos is könnyedén



...a Quake3 fejlesztőitől, összegyűjtötte Grame Devine.

- Minden pályáról van titkos kijárat. Beszélj a botokkal, hogy megtaláld.

- Ha összegyűjtesz mínusz 10000 fraget, király dolog történik.

- Takarékoskodj a pénzeddel: hívd a tech supportunkat a munkahelyedről.

- Vedd fel a páncélt hátrafelé haladva, így ajándék pontokat kapsz.

- Próbáld nem engedni, hogy Klesk railgunhoz jusson a q3tourney3-on.

- Q3A ownz jooo!

- Strafe-elj balra, strafe-elj jobbra... most mindenki ugrik, most mindenki ugrik.

- A kék pirulát válaszd; nem te vagy a kiválasztott.

- Panaszkodj a lagre, a Low Ping Bastardokra, a packet lossra; így is utolsó leszel, de legalább okosabbnak tűnsz.

- Állítsd be a billentyűzeted: a control az előre, alt az ugrás, attack a delete gomb. Utána kápráztasd el barátaid a lövő-futó-ugrásaiddal!

- Mindig találd el az ellenfeled, és ne engedd neki, hogy eltaláljon.

- A Vörös Köd árt az egészségednek.

- Ha éppen vesztésre állsz valamelyik partiban, nyomd meg a Nagy Piros Gombot, majd térj vissza az Internet-szolgáltatódat szidalmazva.

JÓTANÁCSOK

Végre a timedemo parancs ismét korrektül működik. A sebességtesztként használt lejátszási módot így lehet aktiválni:
\timedemo 1
\demo demo001 vagy
\demo demo002
Ezek új demók, és amint azt láthatjátok, mostantól backslash is kell a parancsok elé.

TIMEDEMO

elintézett jobban felszerelt, de megviseltebb versenyzőt.

A különleges shaderek megjelenése a demo pályákon látványos újdonság. Bizony, a Q3 már van olyan összetett, hogy különböző anyagtípusokat különböztet meg, ezek közül a krómos effekttel találkozhatunk kisebb-nagyobb fémfelületeken, például a jó öreg q3test2-n. Emellett a legtöbb lőszeresláda és egyéb tárgy grafikáját is felturbózták ezzel, akárcsak egyes szereplők napszemüvegét vagy bőrszerkóját. Valahogy a textúrák is szebbnek tűnnek, TNT2-esen a látvány már elsöprő. Graeme Devine, a 7th Guest designere idézi fel, hogy annak idején Carmack azzal tréfálkozott, hogy realtime engine-jével előbb-utóbb beéri a több CD-nyi renderelt grafikát felvonultató programjait. Ma Devine az Id-nél dolgozik, és a félig viccnek szánt fenyegetés kezd valóra válni.

Ennek azonban sajnos komoly ára van - a szerkesztőségbeli Celeron-300-asok i740-es videokártyáikkal már nem bizonyultak elegendőnek az Arenához. A program minimális részletesség mellett is gyakran beszaggatott, bár ez főleg a 3D kártyának róható fel, hiszen a TNT már sokkal jobban teljesít, hát még a TNT2 vagy a Voodoo3. Persze, az erősebb processzor sem nélkülözhető, és bizony a Q3 128 MB memória megléte esetén érzi jól magát. Ne essen azonban kétségbe az, akinek még nincs megfelelő gépe hozzá – egy éven belül az ilyen konfig már szinte nevetséges pénzért hazavihető lesz, és alighanem valakik akkor is játszanak majd a programmal:).

A konzol beépített helpje nagyon jópofa újítás. Ha elkezdünk begépelni valamilyen parancsot, akkor a tab lenyomására a program megmutatja az összes azonos kezdőbetűvel rendelkező utasítást. Magyarázatot ugyan nem fűz hozzájuk, de így már nem kell betűről betűre megjegyezni őket, sőt, kedvünkre babrálhatunk a környezeti változókkal. Erre azonban nem lesz túl gyakran szükség, a legfontosabb funkciók, például a grafika finomhangolása is elérhető már a menükből.

Az 1.08-as verzió kiadását követő két hónapos hallgatás tehát vihar előtti csend volt csak, az Arena kész, és a jelek szerint jobb, mint azt reméltük. Az a két év, amelyet John Carmack és társai végül mégis rászántak nem volt hiábavaló, hisz az engine láthatóan újabb technikai előrelépést jelent, a játék pedig valószínűleg éveken át a kedvencünk marad. A jó kérdés, bár picit korai még feltenni, a „merre tovább?" lesz...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12 000 forint ❑ példányban fél évre 6000 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**
❑ példányban CHIPTÁR 14 Linux 2.2, 2 CD-vel, 2350 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Országos Szimulátor Verseny 1999

Kategóriák:
- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

NEVEZÉSI LAP

Név: ....

Lakcím: ....

Telefon: ....

E-mail: ....

Szimulátorjáték címe

☐

....
aláírás

A vonalkód helye

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap töltse ki nyomtatott nagybetűkk és küldje vissza postán vagy fax (350-8731)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

I. Országos Szimulátor Verseny
1999

A bélyeg helye

Ecobit Multimédia Kft.

Budapest
Wesselényi u. 25.

1077

I. Országos Szimulátor Verse

Kategóriák:
- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

MP3 - zsebre vágom

Javában dúl az MP3 őrület. A lemezkiadók legnagyobb erőfeszítéseik ellenére sem képesek eltörölni az egyre jobban elszaporodó MP3 témájú weboldalak, ftp szerverek és hírcsoportok áradatát. Kisebb utánajárással szinte bármit meg lehet szerezni (általában illegálisan) az Internetről, sőt, megjelentek a saját winchesterünk MP3-as állományait egymás között megoszthatóvá tevő programok. Ezek után szinte természetes, hogy a mobilitás az MP3-as piacra is betört, már nem okoz gondot kedvenc számaink hallgatása a metrón vagy bringázás közben.

↑ *Samsung féle Nomád?:)*

MP3 GYORSTALPALÓ

Kezdetben vala a CD, amely megteremté számunkra a digitális, recsegésmentes zenehallgatás lehetőségét. Az ezüstszínű műanyag korong meghódította az otthonokat, szinte minden háztartás betárazott néhány 10 darabot, megvettük a családnak valamelyik karácsonyra a music centert. Ám biza' drága mulatság havonta néhány műsoros CD, másolni meg tilos, amúgy is kevesen engedhették meg maguknak, hogy CD írójuk legyen. Már majdnem ott tartottunk, hogy néha visszasírtuk a kazettákat, amelyek azóta sem haltak ki.

Az MP3 szabvány lassan, ám biztosan kezdett teret hódítani az Internettel és számítógéppel rendelkezők körében. A kívánság egyszerű volt: olyan formátum kell, amely csereberélhetővé teszi egymás közt kedvenc számainkat, a minősége megközelíti a CD-ét, és az otthoni CD állomány konvertálása se legyen boszorkányság. Természetesen jelenlegi felhasználásában az egész úgy illegális, ahogy van, de úgy tűnik, ez érdekli a legkevésbé az embereket.

A legpraktikusabb az egész formátumban, hogy jól tömörít. A mintavételezési szintet lejjebb vették, a közel azonos frekvenciájú hangok közül a gyengébbeket elhagyták, hisz úgyis csak az erősebbet halljuk, és ráhúzták az egészre a jó tömörítési algoritmust. Mindebből közel 1:10-es tömörítési arányú, szinte CD minőségű formátum keveredett ki. Ez utóbbiba a vájt fülűek általában belekötnek, de mint tudjuk, kötözködők mindig is lesznek, nekik nem muszáj MP3-at hallgatni. Az ember a legritkább esetben figyel a metrón a felharmonikusokra...

Szóval már a csövön is MP3 jön, winchesterek dugig. Otthon, munkahelyen a zenehallgatás így megoldva. De mi van, ha távol vagyunk az otthon melegétől? A kazetták elindultak a kihalás felé, a Discman nagy és nehéz, általában memória nélküli, és ezért ugrál, a MiniDisc még nem elterjedt és drága. Ezt persze nem csak a felhasználók, hanem a multimédia-gyártók is felismerték, és az első hordozható MP3 lejátszók megjelenése nem sokat váratott magára. Lehetőségünk adódott, hogy tesztelhettük a piac új szereplőit, köztük egy itthon még nem kapható lejátszót. Nézzük sorba, mit is tudnak, megérdemlik-e, hogy kinyissuk pénztárcánkat, vagy inkább várjunk még pár generációt.

DIAMOND RIO 500

Az öcsike volt az Első. A többiek még csak lejátszóik bejelentésénél tartottak, mikor az első Riókat már itthon is lehetett kapni. Az új, 500-as változat nem nevezhető második generációs terméknek, de felszerelték minden jóval, ami hiányzott az elődből. 64 MB memória van beépítve, amely egy 32 MB-os kártyával bővíthető, így másfél óra zenét tudunk magunkkal vinni. Újdonság az USB porton történő adatátvitel, amely egy nagyságrenddel megnöveli a kütyüre történő adatátvitel sebességét. A háttérvilágításos, nagyfelbontású LCD kijelző praktikus. 3 átlátszó színben kapható, kicsit majmolva a divatos Mac irányzatot, és nagyjából lehetetlenné téve a gombok megtalálását.:) Kapunk hozzá hordtáskát, amely úgy néz ki, mint nagyanyám hálós bevásárlószatyra. A Rio kétszer belefér, a gombjai pedig megközelíthetetlenek, de az tény, hogy övre akasztva kényelmes viselet.

Fülön történő adagolása kellemes élményt nyújtott. A hozzá kapott fülhallgató közepes minőségű, főleg a magasabb tartományokban jeleskedett. Beépített equalizer gondoskodik a mindig megfelelő hangzásról, amelyet érdemes gyakran használni, mert az alapbeállítás sokszor elmarad a többi lejátszó esetében megszokottól. Ha figyelmet fordítunk a hangszín szabályozására, a számok sokkal jobban szólnak, de ha kényelmetlen ezzel foglalkozni, előre beállított értékek is kiválaszthatók.

PHILEX MPRESS3

Első pillantásra nem nyerte meg a tetszésemet. Fémszínű műanyag ház, elöl kék plasztikborítással, hátul fityegő csipesszel. Az egész olyan benyomást tesz, mintha gyorsan fröccsöntöttek volna egy házat az elektronika köré. Meggyőződésemet alátámasztja a tartalék övcsipesz,

amely nem titkolva Ericsson zacsiban van, képes kalauzzal a mobiltelefonra való felszerelés mikéntjéről. Azért a hangzás mindenért kárpótolt, de erről kicsit később.

Alapmemóriája 32MB, bővítőrésébe újabb, a lejátszókban standarddá vált SmartMedia 32MB-os kártyát lehet tenni, aminek alapján az okosak ki is számolhatták, hogy 1 óra közel CD minőségű zene fér rá. A bővítőkártya megoldása is kívánnivalót hagy maga után, behelyezése után kilóg pármilliméternyit, ezt sem hiszem, hogy olyan nehéz lett volna ízlésesen megoldani. 1 db ceruzaelemmel működik, az adatok párhuzamos porton csorognak a szerkezetbe. Tud hangot is felvenni, diktafon helyett kiváló. Van megabass kapcsoló és külső hangbemeneti csatlakozás is, pl. mini jack dugós mikrofonnal való felvételhez.

Nem sok jót vártam a hangzástól, de úgy látszik, a fiúk a szilíciummal jobban bánnak. Az alapbeállításban is hozta a kellemes basszust és a lágy magas hangokat, és ezen is van magas és mély hangszínbeállítás. A fejhallgató viszont kész katasztrófa. A cég valami egyedi megoldással próbálkozott, de ez a nyakszirten támaszkodó füles nem nyerte meg a tetszésemet. Olyan a hangzása, mintha a szomszéd Pistike csontig tekert erősítőjét hallgatnám a panelfalon keresztül. Lecserélése egyenesen kötelező, ha célunk a megfelelő zenei élmény.

A kijelzője meglehetősen puritán, nem jeleníti meg a számcímeket, és a szám időtartamának kijelzésekor csak a hátralevő időt hajlandó mutatni. Lehet, hogy én voltam béna, de kézikönyv nem jár hozzá, annyit pedig nem töltöttünk együtt, hogy megtaláljam az átkapcsolót.

CREATIVE NOMAD

Mea culpa, mea culpa. Már az elején írnom kellett volna, hogy elfogult leszek, mint az elsőgyerekes apák. Azért erőt vettem magamon, és igyekeztem objektív lenni, de tény, hogy a Nomad belopta magát a szívembe, mint anno az első mobiltelefonom, mely apró csippantásaival sokszor a családi békét veszélyeztette. De ezt a lejátszót a család befogadta, sőt egy már nem is lenne elég, de az Újvilágból ezt sem volt könnyű megszerezni.

Ezt a lejátszót régebben Yeppnek hívták, és a Samsung gyártotta. Ezzel a kijelentésemmel valószínűleg a jól értesülteket valamint a cikkben előreolvasókat jól megkavartam, hiszen most is van Samsung Yepp, sőt, a következő tesztalany pont ő. Miről is van szó? A Samsung nem sokkal a Diamond Rio bejelentése után megjelentette az újságok hardvermellékleteiben a Yeppről szóló híreket. Ám a Rio megjelent, a Yepp weboldalain pedig még mindig a több hónapos hírek árválkodtak.

Aztán jött a furcsaság, miszerint a Creative is kihozza első MP3 lejátszóját, amely a Nomad névre hallgat. És bizony, ugyanúgy nézett ki, mint a Samsung egyelőre csak papíron létező Yeppje. Valószínűleg az történhetett, hogy az egyik tajvani leült a másikkal szemben, és azt mondta neki: - Figyelj öreg, benneteket a multimédiában még úgysem jegyeznek, viszont nekünk baromi nagy szükségünk lenne most egy jó kis MP3 lejátszóra, mert ez a nyavalyás Diamond már megint hamarabb talált ki valamit, mint mi. Megvesszük a cuccost, nektek meg van még időtök a szülinapig, akkor majd jöhettek a dumával, hogy digitális, meg Samsung, meg ilyenek. – Aztán úgy tűnik, megegyeztek, mert a Samsung átalakította a Yeppet, előtte viszont a Creative megadhatta a választ a Rióra. Ez olyan jól sikerült, hogy azóta is csak a keresletnél kevesebbet tudnak gyártani. A Samsung meg máig is a Nomad kijelzőjét felejtette bent a reklámjaiban, de ez csak a Nomad tulajdonosoknak tűnik fel.

A Creative ott alkotott nagyot, hogy 10 csatornás FM rádiót épített a szerkezetbe. Mióta a walkmanem valami ügyes tolvajt boldogít, gondolkoztam, hogy vajon hogyan lehetne kombinálni rádióhallgatási mániámat a metró frekvenciacsendjével. A rádiós walkman már nem jöhet szóba, hisz kinőttem a kazettás korszakot. Rádiós Discmant már láttam, elképesztő áron és sajnos memória nélkül. De az álmatlan éjszakák véget értek, a létező legjobb megoldással a zsebemben megyek munkába minden reggel.

Az elektronika fémszürke magnéziumházban foglal helyet, a heti 2 leejtést eddig jól bírta. A két oldalán vannak az apró, félgömb alakú gombok, melyek formája Shoebaron szerint kissé elavult, pedig nagyon praktikusak, a zsebembe nyúlva mindig pontosan tudom, hogy melyik gomb melyik ujjam alatt van. Memóriája 32+32 MB, kijelzője háttérvilágítás nélküli nagyfelbontású LCD. 3 előre beépített hangszínt tartalmaz, amit nem is nagyon kell használni, az alaphangzás egész tűrhető. Fülhallgatója korrekt, a rádió a zsinórját használja antennának.

Kapunk hozzá ún. bölcsőt is, melybe behelyezve a lejátszót automatikusan elkezdi feltölteni a két fotoelem akkut, és a Nomad ezen keresztül kapcsolódik párhuzamos porton a számítógéphez. 4 órányi szöveget lehet vele felvenni, beépített mikrofon gondoskodik a tiszta hangzásról.

	Diamond Rio 500	Philex MPress3	Creative Nomad	Samsung Yepp
Memória	64+32MB	32+32MB	32+32MB	32+32MB
Kijelzo	backlight LCD	mini LCD	mini LCD	LCD
Csatoló	USB	Párhuzamos	Párhuzamos	Párhuzamos
Jel-zaj arány	95 dB	90 dB	90 dB	90 dB
Súly	78 g	70 g	64 g	72 g
Ház	műanyag	műanyag	magnézium	alumínium
Előnyök	nagy memória, hordtáska, szabadon állítható hangszínek	olcsó, jó hangzás, külső hangfelvételi lehetőség	beépített rádió, tartós kivitel, ergonómikus design	olcsó, kellemes design, magyar nyelvű leírás
Hátrányok	drága, nem tökéletes a pause	igénytelen kivitel, minimális kijelzési lehetoségek	drága, itthon még nem kapható, nincs hordtáska	könnyen benyomódó gombok, nincs hordtáska
Ár	~85000	~65000	~250$	~50000

SAMSUNG YEPP

Az óriásplakátokon és a médiában enyhén degenerált vigyorú fickó próbál meggyőzni bennünket, hogy mindenki vegyen Yeppet. Ha csak ezen múlik, a cég sok sikert nem könyvelhet majd el, ellenben piaci stratégiája több mint figyelemre méltó. Míg a Riót és az MPress3-at alig néhány számítástechnikai boltban kapni, addig a Yepp előfordul az összes olyan helyen is, amely elektronikai áruháznak nevezi magát.

Mint fentebb írtam, a Nomad voltaképp az elődje, a tervezők kaptak némi többletidőt, hogy csiszolgassák, amit lehet. Félve a hardverrovat vezetőjének átkaitól, valamint elnyomva brutális hajlamaimat inkább nem szedtem szét a kütyüt, de gyanítom, hogy kis változtatásokkal ugyanaz az elektronika dolgozik benne, mint a Nomadban. A rádiót természetesen kivették, de szinte minden egyéb kísértetiesen hasonlít a testvérhez.

A ház alumíniumból van, a gombok kissé csörögnek rajta, kinézetre tartós darabnak tűnik. Az előlapon uralkodik a jobb alsó sarokban található kerek nyomógomb, amely roppant impozáns, ám használat közben legalább annyira kényelmetlen. Négyállású hat switch szeretne lenni, az ilyen pont a zsebbe való lejátszók esetében nem praktikus. Könnyen nyomódik be, de szinte sosem abban az irányban, amerre szeretnénk.

A kijelzője a Rióéhoz hasonlít, nagy felbontású, kiírja a bitrate-et. Négy beépített hangszín gondoskodik a közepes minőségű fülhallgatón keresztüli audioélményről. Képes diktafonként működni, 32+32 MB memóriát tartalmazhat, hordtáskát nem adnak hozzá.

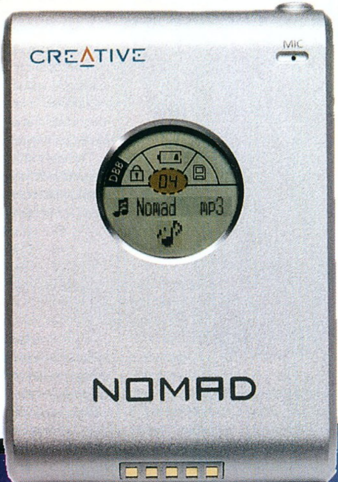
ÖSSZEGZÉS

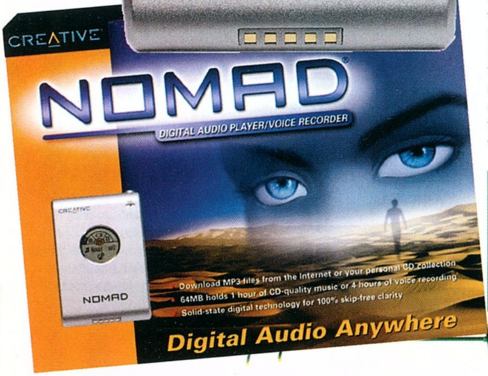
A paletta széles, és nincsenek nagy átfedések. Mindenki megtalálhatja magának a megfelelő árú és minőségű lejátszót, de azt gondolom, aki meg tud lenni nélkülük, az még várjon. Nem valószínű, hogy néhány hónapon belül eget rengető újdonságok jelennek meg, és erre a szenzációs bejelentések sem cáfolnak rá, ugyanis a bejelentés után a piacra kerülés általában fél év, a termék pedig még később jut el az öreg kontinensre. Már fél éve szemezek avval a lejátszóval, amely Discmanként működik, de MP3 formátumú számokat olvas le a CD-ről. A gyártó weboldala fél éve ugyanaz, a cucc még mindig csak coming soon, szóval félre lehet tenni a becsmérlő megjegyzéseket a jelen „gagyi" lejátszóiról. Most ez van, ezt kell szeretni, majd fél év, egy év múlva jönnek a nagyobb memóriájú, esetleg winchesterről vagy CD-ről olvasó, mobiltelefonba vagy tollba épített MP3 lejátszók, de addig is a kínálat a fenti marad. A mellékelt táblázat rövid áttekintést nyújt a tesztelt szerkezetek főbb paramétereiről, előnyeikről/hátrányaikról.

A teszt abszolút szubjektív módon az én hallójárataimra támaszkodott, ezért az első dolgom az volt, hogy félretettem a mellékelt fülhallgatókat, és jó minőségű fülessel vizsgálódtam. Nem véletlenül említettem mindenütt a közepes vagy gyenge minőségű fülhallgatókat, ugyanis a zene hallgatható, de nem élvezhető rajtuk keresztül. Aki hajlandó súlyos tízezreket áldozni ilyen lejátszóért, az vegyen mellé legalább 5000 Ft-os Sony vagy Aiwa (stb.) fül- vagy fejhallgatót, a véleménye meg fog változni a kedvencéről. Igyekeztem a zenei paletta minden területéről számokat válogatni, volt magyar rock, dum-dum zene, jungle és komolyzene is.

A téma sok embert érdekel, ezért ezt a cikket és még sok hasznos dolgot találhattok a http://mp3.webit.hu oldalon. Itt nyitottam egy fórumot, ahol gyakorlati tanácsokkal is szolgálok, és persze várom a többi tapasztalt lejátszótulajdonost, ők vajon milyen véleménnyel vannak a saját kedvencükről.

Flex
flex@webit.hu





Rio 500 - Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059
INFO

MPress3 Serco Kft
1066 Budapest, Ó u. 46.
Tel.: 311-2266/155 Fax: 331-5562
www.serco.hu
INFO

Samsung Electronics Magyar RT.
Tel: 388-7925
www.yepp.hu
www.samsung.hu
INFO

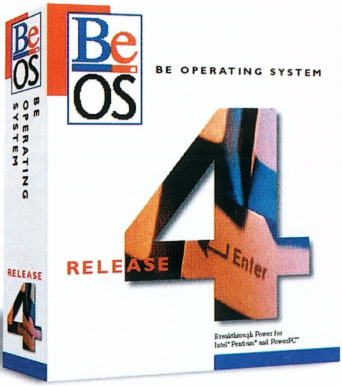
BeOS R4.5.2

Amikor az üzletben PC-t veszünk, akkor az még semmire sem alkalmas! Olyan fémtömeg, amely bekapcsoláskor csak zúg és csipog, mindezt párszázezer forintért. Operációs rendszer nélkül a PC-architektúra képtelen értelmes megnyilvánulásra. Ez persze igaz minden számítógépre (kivéve a régi 8-bites gépeket, mert azokban eleve beépítették a ROM-ba), de ellentétben a PC-kkel, más gépekhez (Mac, Amiga, Atari) mellékelik (ingyen) a lényeget. Hogy ez jó vagy rossz, azt döntse el ki-ki maga. Mindenestre PC-re, már amennyiben használni szeretnénk, akkor kénytelenek vagyunk megvásárolni az operációs rendszert. A választék sok is meg kevés is. Microsoft WinXX, OS2, Unix és társai... és most itt a BeOS.

A BeOS-t eredetileg a BeBox számítógép operációs rendszereként fejlesztették ki (1990., Jean-Louis Gassée), de mivel a BeBox gyártását leállították, a Be Inc. először Mac-re (PPC), majd később PC-re (X86) ültette át a BeOS-t. A BeOS életében nagy áttörésnek számított az Intel BeOS R4 megjelenése, amelyet alternatív operációs rendszerként ajánlottak a Windows9x mellé. Idén nyáron mutatták be a BeOS R4.5 változatát, amelynek demo CD-je a szerkesztőségünkbe is megérkezett. Jellemző a rendszer stabilitására, hogy ezt a demo CD-t NEM kell telepíteni, elég csak boot lemezről elindítani, s láss csodát, működik.

DE MI IS AZ A BEOS?

A BeOS-t alapvetően multimédiás alkalmazásokhoz ajánlják,



videó, Mpeg, 3D-s hang stb. lejátszására illetve ezek szerkesztésére. A Unix-os ráhatás érezhető rajta, viszont ezzel szöges ellentétben a BeOS menüi, kezelése, de legfőképp a konfigurálása nagyságrendekkel ember közelibb, mint a Unix/Linux vagy akár a Windows. Fájl-rendszere 64-bites (18 billió Gigabyte HDD), rendelkezik shellel (BASH), valamint beépített böngészővel (NetPositive), PPP, natív TCP/IP illetve Open GL támogatással. A fájlrendszerről jut az eszembe, hogy PC-s (FAT 16,32... NTFS) illetve a Mac OS (HFS) egységek elérése (mountolása) a BeOS alapszolgáltatása (menüből). A BeOs egyik nagy újítása az ún. MediaOS megvalósítása, amellyel új fogalmat vezetett be számítástechnikába. A rendszer, és ezen belül a MediaOS támogatja, sőt optimalizálja a többprocesszoros futtatások lehetőségét.

TAPASZTALATOK

A BeOS-re jellemző, hogy telepítése mindössze 10-15 percig tart, nincs re- meg reboot... szinte nem kérdez semmit... nem „tekeri" állandóan a vincsesztert... és többet nem kéri a CD-t. Gépigénye is elfogadható: min. P166, 32 MB RAM. A jelenlegi R4.5 érezhetően jobb, mint elődje, sokkal több hardvert támogat (újabb alaplapok, TNT1-2, Voodoo 3, USB stb.). Az általam használt R4, illetve az R4.5.1 „bombabiztosan" működik fél éve, s ez idő alatt mindössze csak egyetlen egyszer fagyott le, pedig „halálra" installáltam mindenféle programmal.

PROGRAMELLÁTOTTSÁG

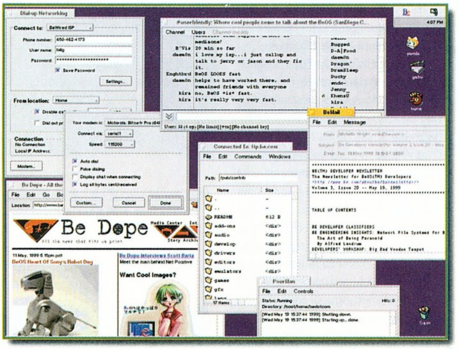
Ezen a területen van a legtöbb pótolnivaló. A BeOS-nek létezik Posix-kompatibilis rétege, ami azt is jelenti, hogy a Unix programok lefordítása BeOS alá elvileg lehetséges. Érdekesebb BeOS programok - T-Racks, GrooveMaker, Blender, Personal Studio, ezenkívül létezik Be Commander, Be ICQ, stb. Játékok - Quake II és III, Civilization: Call to Power, Abuse. Emulátorok :-)) Basilisk, Frodo, UAE, SNES, GameBoy, MAME, BBC....

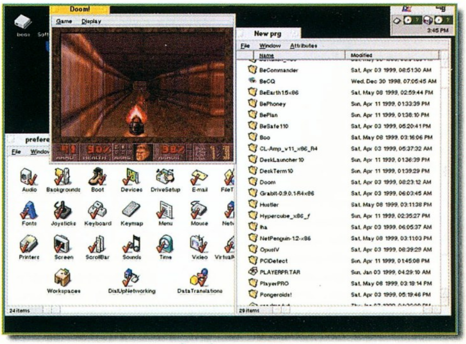
Az ígéretek szerint a program ellátás folyamatos lesz, ami félig-meddig már most igaz, hisz jelenleg közel ezer, jórészt magánfejlesztésű program tölthető le az Internetről. Személy szerint én remélem, hogy ez csak a kezdet, és az egyelőre kicsiny, de lelkes BeOS tábor (magyar is) egyre gyarapszik.

AJÁNLATOK

Chip Számítógép Magazin 1999. május.
http://www.be.com
http://www.beeurope.com
http://www.bedope.com
http://www.beusergroup.de
http://www.beoscentral.com
http://www.inf.bme.hu/~101

angler@freemail.c3.hu





Klipsch Synergy Quintet

PROFESSZIONÁLIS KÜRTÖS HANGSZÓRÓS HÁZI-MOZI RENDSZER KOMPAKT KIVITELBEN, AVAGY „NEM CSAK A MÉRET SZÁMÍT"

A céget a világ egyik legnevesebb hangmérnöke, Paul W. Klipsch alapította 1946-ban. Az eltelt öt évtized alatt ez a név világszerte ismertté vált a professzionális hangtechnikát kedvelők körében. A cég termékeinek egyediségét az 1946-ban bejegyzett kürt-technika jelenti, mely teljesen élethű, torzításmentes hangzást garantál nagy hangerő mellett is. A Klipschhorn sorozat legújabb, 1999. januárjában bemutatott Klipschhorn Jubilee nevű modelljében is a már említett megoldást használták, melynek népszerűsége és elismertsége mit sem csökkent az évek során. A fent említett hangjellemzők ismeretében nem meglepő, hogy a Klipsch cég a térhatású (Theater és Home Theater) hangrendszerek piacán is sikeresen debütált, hiszen itt a nagy hangerő mellett is torzítatlan hangkibocsátás és a kiváló hang-pozicionálás elsőrendű szempontnak számít. Korábban ezek a házi-mozi rendszerek igen szűk körben, főleg csak az Egyesült Államokban voltak ismertek és használatosak, mert a LaserDisc lejátszó, lemezek és a kapcsolódó sajátos hangrendszerek igazából csak ott terjedtek el. A széleskörű házimozizást Európába a DVD hozta el – mivel hogy ez az első, széleskörű házi használatra szánt videó- (és kapcsolódó adathordozó) formátum, melynek kép- és hangminősége megközelíti a mozikban tapasztalhatót.

A Klipsch gondolt azokra is, akik kisebb lakásban akarnak minőségi házimozit kialakítani, ezért fejlesztették ki a Klipsch Synergy Quintet „micro theater" hangfalrendszert, mely kis mérete ellenére a nagyobb modellekre jellemző élő hangzást, dinamikát és torzítatlan, tiszta hangkibocsátást képes produkálni.

A Quintet összesen hat hangfalt tartalmazó hangfal-készlet, a mélynyomó-ládával kiegészítve teljes 5.1 csatornás rendszer. A magassugárzók kétutasak, és a hangdoboz alapanyagául az eddig csak professzionális hangszórókban használt Stone Mineral Compound (SMC) keveréket választották. Ez kétszer akkora tömörségű, mint a hagyományosan használt anyagok, így kiváló rezgéselnyelő jellemzőkkel bír, minimalizálva a hangzást zavaró rezonanciákat. A hangfalak lekerekített designjával nem csak kellemes külső kialakítására törekedtek, hanem igyekeztek a belső állóhullámok keletkezését is igen alacsony szinten tartani. Az SMC másik előnye, hogy kevéssé vonzza a port, és az ujjlenyomatok sem látszanak rajta.

Az egyedülálló hangjellemzők kialakításában kiemelt szerep jut a MicroTractrix kürtnek, mely a Klipsch által szabadalmaztatott Tractrix® kürttechnika eddigi legkisebb méretű megvalósítása. Ennek ellenére a MicroTractrix kürt és az azt tartalmazó hangszórók hozzák a nagyobb modellek esetében már megismert jellegzetes Klipsch hangzást. A mozikban már hosszú idők óta kürtös hangszórókat alkalmaznak, mert azok nagyobb hangerő mellett kisebb torzítással képesek kiadni a hangot, és a hangkibocsátásuk iránya sokkal jobban befolyásolható. Azonos bemeneti teljesítmény mellett a kimenő teljesítményük nagyobb, és emellett a torzításuk kisebb, mint a hagyományos közvetlenül sugárzó hangszóróké. A jobban kontrollálható irány azt jelenti, hogy a kürtös hangszóró hangja sokkal jobban fókuszálható, kevésbé szór a hangtérben. A MicroTractrix kürtöt 3/4"-os méretű membránnal párosították össze. Ezt kisméretű, de nagy teljesítményű, megfelelően árnyékolt neodímium mágneses mag hajtja meg a nagy kimenő teljesítmény és a széles dinamikatartomány elérése érdekében. A hangfalak bass-reflex kivitelűek, és aranyozott csatlakozókkal szerelik fel őket.

A hangfalak kis mérete (kb. 19*11*18 cm) elsőre sokakat meglep, de a MicroTractrix kürt és a fentebb említett egyedi megoldások révén elért hangzás hamar meggyőzi a hallgatót, hogy a méret nem igazán számít – a Quintet rendszer felveszi a versenyt a jóval nagyobb modellekkel, hozza a megszokott Klipsch hangzást. A méret és az igényes design mellett ötletes megoldással is igyekeztek a felhasználók kedvében járni: a hangszórókon levő különleges talp elforgatható, így a segítségével könnyedén falra lehet rögzíteni a magas-sugárzókat.

A Klipsch Quintet rendes sztereó üzemmódban, audio CD-k hallgatásakor is kiváló hangminőséget nyújt, de igazi erőssége a surround (5.1 csatornás) hangmegjelenítés. A jó minőségű 5.1-es soundtrackkel megáldott filmek, mint pl. az Armageddon vagy a Matrix hangja a Quintet hatására az otthonokban is életre kel. A párbeszéd végig tisztán, érthetően jön a középső csatornából, miközben a megfelelő basszusokkal a mélynyomó-ládából megtámogatott torzításmentes effektusok megtöltik a szoba hangterét a néző körül. A Quintet akkor okozza a legnagyobb meglepetést, mikor az élmény hatása alatt az ember még egy kicsit feltekeri a hangerőt – torzítás ugyanis ebben az esetben sem tapasztalható.

A Klipsch Synergy Quintet kisméretű hangszóróival, MicroTractrix kürtös megoldásával és többek között ez utóbbinak köszönhetően kiváló surround hangzásával üdítő meglepetést jelent a Házi-Mozi Hangrendszerek piacán. Aki végre kis szobában is nagy hangerőn szeretné élvezni kedvenc DVD-s filmjeit, annak érdemes meghallgatnia.

(x)

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

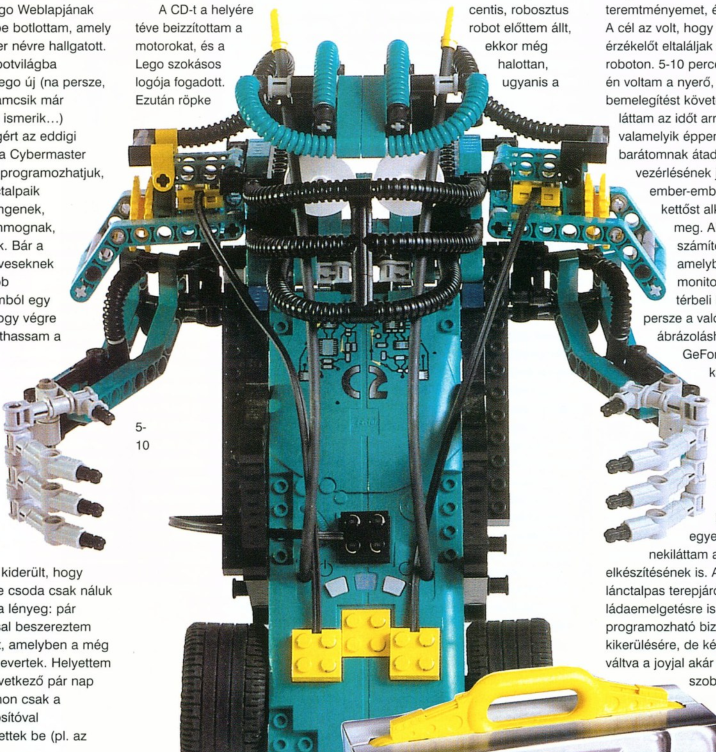
INFO

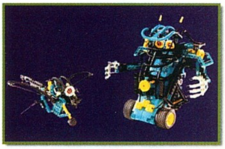
Lego Cybermaster

FRANKENSTEIN KOMPLEXUS

A sokszor csupán unaloműző Web borzolgatás sok kincset sodorhat a szemünk elé: ennek köszönhetem első robotépítő Lego csomagomat is. Az állam a padlót érte, amikor a Lego Weblapjának egyik új fejezetébe botlottam, amely Lego Cybermaster névre hallgatott. Itt varázslatos robotvilágba csöppentem: a Lego új (na persze, csak nekem, az amcsik már legalább egy éve ismerik...) készlete többet ígért az eddigi játékélménynél - a Cybermaster robotjait ugyanis programozhatjuk, így kerekeik, lánctalpaik segítségével keringenek, tépnek, vagy cammognak, kinek hogy tetszik. Bár a készletet 12-16 éveseknek ajánlják, én inkább letagadtam koromból egy évtizedet, csak hogy végre kezembe kaparinthassam a csomagot.

A készlet hazai beszerzése igencsak körülményes volt, és amikor végre megleltem, a boltvezetővel folytatott röpke beszélgetés után kiderült, hogy ismeretei szerint e csoda csak náluk kapható. A vége a lényeg: pár napnyi utánjárással beszereztem saját bőröndömet, amelyben a még holt alkatrészek hevertek. Helyettem is, hiszen az elkövetkező pár nap során szobaajtómon csak a különleges azonosítóval rendelkezők léphettek be (pl. az abszolút nyerő a Pizzafutár vagyok! felkiáltás volt.) Az első percek az alkatrészhalom felmérésével teltek, valamint azzal, hogy egységnyi elemmennyiségből hány robotot lehet egyszerre elkészíteni. (A válasz: legfeljebb kettőt.) A következő 20 másodpercet a leírásra szántam, amely szűkszavúan elmagyarázta, hogy a CD-n mindent megtalálok, egyébként pedig kellemes szórakozást kíván. Hajrá, kíméljük a fákat, gondoltam ekkor.





A CD-t a helyére téve beizzítottam a motorokat, és a Lego szokásos logója fogadott. Ezután röpke 5-10 perces animációforgatag következett, amelyben megérkeztünk Lego világ Technic Cityjébe, ahol az intelligens gépek laknak. (Sajnos, hiába kérdezősködtem, zh gyártó, cikkvéső gépsor itt sem volt.)

A gépek városát gyorsan felmérve megtaláltam a Colosseum névre hallgató küzdőteret, ahol gép-gép ellen harcolt, és ami a legjobb, ezeket én is összerakhattam. Nem vitás, irány az alkatrészhalom. Az összeállítás során sokat segített, hogy az egyes elemek összekapcsolását animáció mutatta, és a fontosabbak beépítésekor a kicsit feledékeny fejlesztőmérnök figura mindig figyelmeztetett, hogy minek hogyan kell működnie a végén.

A két-három órás illesztgetés, majd szétszedés és újra összerakás után a majd 35 centis, robosztus robot előttem állt, ekkor még halottan, ugyanis a vezérléshez szükséges rádióadót elfelejtettem a soros portra kapcsolni. Sebaj, ehhez még újraindítás sem kellett. A rövid belső teszt során az adó a robotba épített mobil egységgel beszélgetett a rádióhullámok nyelvén, majd miután minden rendben ment, elkészítettem a leendő ellenfelet, a szárnyas legyet. A küzdőtéren számítógépem irányította a Crusher névre hallgató teremtményemet, én pedig a legyet. A cél az volt, hogy minél több érzékelőt eltaláljak a gyorsan forgó roboton. 5-10 perces gyakorlás után én voltam a nyerő, így e bemelegítést követően alkalmasnak láttam az időt arra, hogy valamelyik éppen ráérő barátomnak átadva robotom vezérlésének jogát, immár ember-ember robot-robot kettőst alkotva küzdjünk meg. Ah, végre olyan számítógépes játék, amelyben nem a monitoron dől el a térbeli küzdelem, és persze a valósághű ábrázoláshoz nem kell GeForce, vagy egyéb kártya. (Ja, és a hang is valódi surround volt, tekintve a kerekek és a motorok surrogását.)

Amint késő lett, és újra egyedül maradtam, nekiláttam a többi robot elkészítésének is. Az igazi a lánctalpas terepjáró volt, amely még ládaemelgetésre is kitűnő, sőt programozható bizonyos akadályok kikerülésére, de kézi irányításra váltva a joyjal akár körbevezethető a szobában is.

Vélemény: a Lego Cybermaster, a maga 39 990 forintos árával elsőre ugyan drágának tűnik, de a kisebb lurkók és a nagyobb szüleik megvesznek érte. Vesztemre a játék szünetében a Lego site-ra tévedtem újra, ahol a Mindstorm csomag januári megjelenéséről olvastam, így a következő számban (kérve a Lego Magyarország szellemének segítségét) ezt is bemutatom.

Ammon

Hardware fórum

Sziasztok!

Jönnek a hideg, ködös, barátságtalan téli esték. Ilyenkor minden valamirevaló számítógép-tulajdonos esténként leül a gépe elé, megfelelő tisztítószerrel és ronggyal megtisztítja a számítógépházat, a monitort, a dohányosok erőteljes dörzsöléssel távolítják el a cigarettafüst által okozott sárgaságot, az egyre nehezebben működő egérből kipiszkálják a szösz-möszt. Ha minden kész, a gép ragyog, felmerül a kérdés: mit lehetne még tenni? Az esetek kilencven százalékában a tisztelt felhasználó csillogó szemmel csap a homlokára: megvan! Frissítsünk bioszt! Irány az Internet, az alaplapnak megfelelő/meg nem felelő biosz-file letöltése, és az eddig kiválóan működő gép pillanatok alatt csendes, néma szobadísszé válik. Tisztázzuk először, miért adnak ki az alaplapgyártók újabb, és újabb bioszokat. Ennek két oka van. Az első: újabb hardverelemek, újabb típusú processzorok használatának lehetővé tétele. A második: az alaplap használata során a felhasználóktól beérkező visszajelzések ellenőrzése, tesztelése, és valós hiba esetében a biosz javítása. Mikor frissítsünk bioszt? Igazából azt mondanám: ha a gép kifogástalanul működik, akkor soha. De nem mondom ezt. Mit lehet tudni, hátha az újabb biosszal jobban lehet a procit tuningolni, a memóriakezelés stabilabb lesz, de szükség lehet a 8,4 Gb-nál nagyobb winchesterek használatához is. Tehát frissítsük csak a bioszt. De nem mindegy, hogyan. Megkísérlem néhány pontban leírni a biztonságos megoldást.

Látogassunk el az alaplapgyártó honlapjára, ha nem tudjuk a címet, akkor a www.driverzone.com-on megtaláljuk, ez egyébként is a legjobb driver oldal. Nagyon sok hasznos dolog található itt. Az alaplapgyártó honlapján keressük meg az alaplap-típust, és töltsük le a legújabb bioszt, valamint az ajánlott flash-programot. Nagyon figyelmesen tevékenykedjünk, főleg, ami az alaplap-típust illeti, nehogy másik alaplaphoz tartozó biosz-fájlt töltsünk le. Nagyon sokan azt hiszik, hogy például az Abit BH6 alaplapba beírható a BH6 rev1.1 biosza, és ezzel csomó új beállítás elérhetővé válik. Hasonló a helyzet a BX6, illetve a BX6 rev2.0 esetében is. Nos, ez nem megy. Mindig csak az adott alaplaphoz tartozó biosz a megfelelő. A biosz-fájl általában két formátumban található meg, ez a gyártótól függ. Vagy közvetlenül valamilyen bin kiterjesztésű file formájában, vagy pedig önkicsomagoló exe formájában. Az első esetben közvetlenül felhasználható, a második esetben egyszerűen ráklikkelünk, és kipakolja saját magát. Ebben az esetben az exe-t azonnal töröljük le, nehogy később véletlenül azt akarjuk beírni. Tehát most ott tartunk, hogy megvan az új biosz és a flash-program, mellyel az alaplap bioszába bele tudjuk írni.

1. Formázzunk meg egy 1.44-es lemezt a format a: /u /s paranccsal.
2. Másoljuk rá a flash-programot, legyen ez példának okáért az award bioszé, az awdflash.exe.
3. Másoljuk át az új biosz-fájlt, és nevezzük át uj.bin-re.
4. Nézzük meg az alaplap-leírásban, nincs-e rajta a biosz-frissítést engedélyező jumper. Ha van, akkor tegyük abba az állásba, ahol engedélyezi a biosz-frissítést.
5. Bootoljunk a floppyról, majd írjuk be: awdflash. A flash-program ablakába írjuk be az új fájl nevét, uj.bin.
6. A program megkérdezi, elmentse-e az eredeti biosz-fájlt, erre válaszoljunk yessel, névnek adjuk meg a regi.bin-t.
7. Megkérdezi, biztosan be akarjuk-e az új bioszt. Válaszoljunk yessel.
8. Bármilyen hibaüzenet esetén azonnal lépjünk ki a programból, ellenkező esetben halott alaplap lesz az eredmény!!!!
9. Tegyük fel, hogy minden rendben, az új biosz hibátlanul beíródott.
10. Bootoljunk újra, lépjünk be a biosz-setupba, Load bios defaults, Load setup defaults, Save, majd quit.
11. Ismét boot, és állítsunk be mindent tetszés szerint.

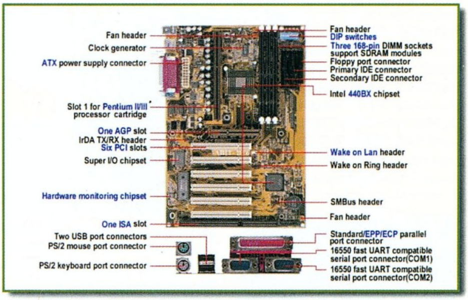
Biosz frissítést kizárólag biztonságos körülmények között végezzünk, a szülőket, kistestvért, háziállatokat zárjuk be a fürdőszobába, mert az áramkimaradás, esetleg a reset írás közben hosszas fejvakargatást eredményezhet.

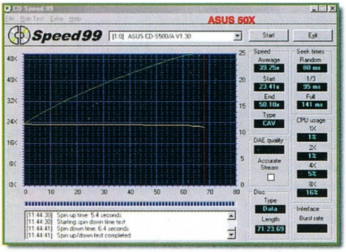
Nos, ez volt az ideális eset. Mi van akkor, ha áramszünet volt, esetleg a legnagyobb körültekintésünk ellenére hibás fájl íródott a bioszba? Baj van. A gép nem indul, bámulhatjuk a fekete képernyőt. De az Abit alaplap tulajdonosoknak nem kell kétségbe esni, van megoldás. A biosz rendelkezik vészprogrammal, melynek segítségével visszaírhatjuk az elmentett régi bioszt. Amennyiben a vga-vezérlőnk AGP buszos, szerezzünk kölcsönbe PCI buszost, és tegyük ezt a gépbe. A floppymeghajtóban legyen a fent említett kislemez. Indítsuk el a gépet, a vészprogram működésbe lép, a monitoron a kép megjelenik, a gép érzékeli a kislemezt, és bootol róla. Írjuk be: awdflash, majd az ablakba az elmentett regi.bin nevét. Visszaírja a régi bioszt, és a gép ismét működőképes.

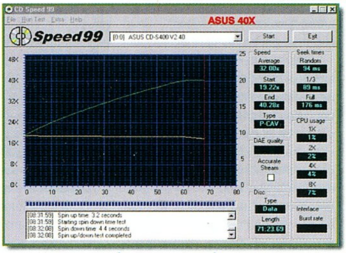
Régen esett szó CD-olvasókról, és mivel egyre gyorsabbak jelennek meg a piacon, és ezen kívül még a DVD-meghajtók is emberi árúak lettek, gyors tesztet csaptam össze. Ennek résztvevői: Asus CD-S500/A 50x, Asus CD/S400 40x, Creative CD5230E 50x, Creative CD4832E 48x, Hitachi GD-2500 6/24 DVD. Rövid szómagyarázat: speed = sebesség, average = átlagos, start = kezdet, end = vég, seek times = elérési idők, random = véletlen, full = teljes, CPU usage = processzorhasználat.

Valamennyi meghajtó kifogástalanul teljesített az audio-grabbelésben is. A Creative olvasók a felpörgetési teszten megbuktak read error hibaüzenettel. Ennek az okát nem tudom, de őszintén szólva semmi jelét sem láttam hibás működésnek, kipróbáltam, bootolnak-e rendesen, és bootoltak bizony.

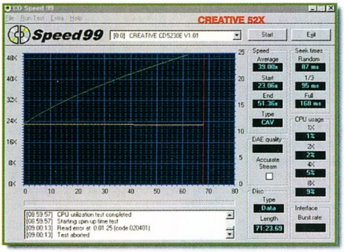
A Hitachi DVD elérési ideje figyelemre méltó…

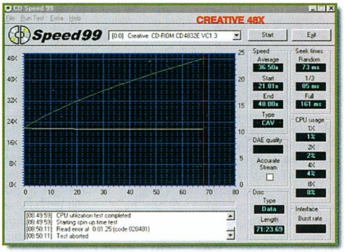


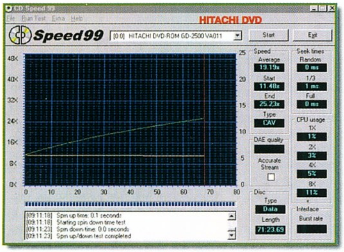




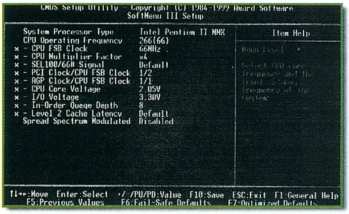
Végre a kezembe kaparinthattam az első olyan Abit alaplapot, mely a SoftMenu III-mal készült. Elvben a BE6-II és a BF6







már a piacon van, nekem az utóbbihoz volt szerencsém. A két alaplap teljesen egyforma, azzal a különbséggel, hogy az BE6-II az alaplapon tartalmazza az ATA66 vezérlőt, a BF6 pedig nem. Bár a BX chipsetes alaplapok fölött már megkongatták a vészharangot, azért szerintem még nem kell rohanni az i810 meg az i820 után. Az Abit hű maradt önmagához, ismét felhasználó- és tuningbarát alaplapot tervezett. Az alaplap 1db AGP, 5db PCI, és 1db ISA csatlakozót tartalmaz 3 db memóriafoglalattal, tehát a maximálisan támogatott memóriamennyiség 768 Mb. A processzorfoglalat Slot 1-es, tehát átalakítós Celeront, Pentium II-t és Pentium III-at is képes fogadni.



Ez a híres SoftMenu III. Miben különbözik az előzőektől? Az órajel 66 és 75 MHz, majd 83 – 200 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben emelhető. Az órajel és a PCI busz aránya tetszés szerint állítható, az AGP és az órajel aránya maradt vagy 1/1, vagy 2/3, az utóbbit tanácsos használni. A cpu core-feszültsége a megszokott módon választható, de lehetőség van az I/O feszültség emelésére is. Ez a proci I/O feszültségét, a chipset, a memória, illetve az AGP busz tápfeszültségét növeli meg, tuning esetén nagyon hasznos szolgálatot tehet. Az In Order Queue Depth a következő új lehetőség, értéke 1 vagy 8. Ez a processzor és a cache közötti kapcsolatot szabályozza, alapértelmezésben 1, de tuning esetén, a stabilabb működés érdekében beállítható 8-ra is. A Level 2 Cache Latency már ismert, az L2 cache sebességét állítja be. Ez a szám minél nagyobb, a cache annál gyorsabb, viszont a rendszer annál borulékonyabb. Elmondhatjuk, hogy ennél tuningbarátabb alaplap még nem látott napvilágot, hiszen ennyi finomhangolási lehetőséget még egyetlen alaplap sem biztosított. A processzor hőmérsékletét közvetlenül méri a Pentium II-be épített termál-dióda segítségével. Lehetőség van még külső hőmérő-elem csatlakoztatására is. Ez alkalmat adott a következő kísérletre is. A processzoromra szereltem egy hőérzékelőt, a lehető legközelebb a processzor-maghoz. Rádugtam az alaplapra, és megnéztem, mekkora a különbség a processzor belsejében, illetve a kívül mért hőmérséklet között. Bizony elérte a 20 fokot is, ami azt jelenti, hogy mikor a külső érzékelő 50 fokot mutatott, a proci belsejében a hőmérséklet 70 fok körül járt. Ez nem katasztrófa, hisz a szilikon-chipek ezen a hőfokon érzik jól magukat. Jó két hete tesztelem az alaplapot, és a fentebb említett finombeállítások használatával az eddig makacskodó processzorokat is sikerült jobb belátásra bírni, persze, ez nem jelenti azt, hogy ami eddig nem ment 450-en, az ezzel az alaplappal 550-en menni fog. De jó néhány MHz frekvenciatöbblet bizony nyerhető. Az alaplap nagyon stabil, látható, hogy a mérnökök összegyűjtöttek, és felhasználták minden tapasztalatot az összes eddig tervezett és gyártott alaplapról. A változtatható I/O feszültség ötlete az Asustól ered, a P5 A Super 7-es alaplapon alkalmazták először. A jobb felső sarokban található kis kapcsolós processzor-beállítás szintén adott, így az illetéktelen beavatkozás elkerülhető, illetve nem kell néznünk kisöcsénk kajánul vigyorgó arcát, miután sikeresen elállítgatta a bioszt.

Hogy visszatérjek még egy kicsit a többször említett ATA 66 témára, eddig ugye teszteltem a Quantum CR 5400-as és a Quantum KA 7200-as fordulatszámú winchestereket. Aki emlékszik, a legutóbbi számban megállapítottam, hogy a 7200-as fordulatszám jelenti a valóban nagy áttörést. Nos, tévedtem. Megjelent a piacon az IBM DJNA-371350 13,5 Gb-os ATA 66 winchester, 7200-as fordulatszám és 2 Mb cache. Valami elképesztően gyors, az igazi áttörést tehát a 7200-as fordulatszám és az SCSI winchesterek esetében megszokott nagyméretű, esetünkben 2 Mb cache-memória jelenti. A Windows szinte „berobban”, a másolás, a törlés, a programindítás hihetetlenül gyors. Aki tehát valóban élvezni akarja az ATA 66 előnyeit, annak igazából ezt ajánlom. Kapható 9,1 Gb-os kapacitással is, szintén 2 Mb cache-memóriával. A Quantum KA-val szemben rendkívül halk, de ára igen magas, a 13,5 Gb-os olyan 40.000.- Ft nettó. Ami az októberi számban említett rejtélyes, másolás közbeni lefagyást illeti, a HotRod kártyához időközben kiadott legújabb biosz, illetve driver megoldotta a gondot.

Most pedig folytassuk az előző számban elkezdett processzor-ismertetést.

AMD

K5

Az AMD első Intel Pentium kategóriájú processzora. Teljesítményét PR – Pentium Ratingben mérték, 50 és 66 MHz-es órajellel, 75-166-os PR mutatóval, eleinte 0,6, majd 0,35 mikronos technológiával. A PR 166-os például 1,75 x 66 MHz-en működött.

K6

Gyártása 1997. áprilisában kezdődött, a Pentium II megjelenése előtt egy hónappal. 0,35 mikronos technológia, melyet később a 0,25-ös váltott fel, a NexGentől vásárolt megoldások, 64 Kb elsőszintű cache-memória, MMX utasításkészlet, jóval magasabb teljesítmény jellemzik. A Pentium II-vel nem tudott igazán versenyezni elsősorban a koprocesszor gyengesége miatt.

K6-2

A K6 következő példányait jelentősen átdolgozták. Jellemzők: 3Dnow! utasításkészlet, 100 MHz-es órajel-támogatás, 266 – 475 MHz-es típusválaszték, a legújabb példányok már a CXT-maggal készülnek, cache-használatuk gyorsabb.

Sharptooth (K6-III)

Az első AMD processzor, mely az Intel Celeronhoz hasonlóan procisebességgel működő L2 cache-memóriát tartalmaz. Összesen tehát 64 Kb elsőszintű, és 256 Kb másodszintű cache dolgozik benne, az alaplapon elhelyezett cache-t harmadszintűként kezeli. 1999. februárban jelent meg, 400 és 450 MHz-es kivitelben kapható, rövidesen az 500 MHz-es is várható.

K7 (Athlon)

Az első, valóban nem az Intel architektúrát másoló processzor. Főbb jellemzők: 128 Kb elsőszintű, tetszés szerinti - 512 Kb – 8 Mb – másodszintű cache-memória, az Alpha processzorok révén már ismert 200 MHz-es EV busz, MMX és feljavított 3Dnow! utasításkészlet, egyelőre 0,25 mikronos technológia, 500 – 800 MHz-es típusválaszték, a 0,18-as technológiával pedig az 1 GHz hamarosan elérhető lesz. Az ár is az L2 cache méretétől függ, az Athlon Select a legolcsóbb, az Athlon Ultra a következő, a sort pedig az Athlon Professional zárja.

Kívánok mindenkinek nagyon kellemes ünnepeket, és fagyásmentes, boldog Új Évet.

Old Man
oldman@matavnet.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

Levrov

Még mielőtt belekezdenék a levrovba, gyorsan bejelentem, ahogyan azt ugyebár mostanában szokás, hogy a levrov minden tekintetben Y2K Compliant, tehát olvashatjátok nyugodtan, nem lesz semmi bajotok belőle. Lehet, hogy hamarabb illett volna, ahogy nézem, több igen neves cég már régen veri ezzel a mellét (jogosan persze), azonban úgy gondoltam, megengedhetem magamnak ezt a kis csúszást. Arról az apróságról már nem is beszélve, hogy most jutott csak eszembe. Na, amúgy kösz, jól vagyunk így 2000. előtt két perccel is, jó kedvűek, szépek és okosak is még mindig (a törd. természetesen nem), *(Na azért te sem vagy egy Ejstejn meg matyóhímzés se! – a törd.)* és szerények, mint az ibolya. Minden adott tehát az új évezredbe való átlépéshez, amire már csak egy évet meg egy picit kell várni. Azért megünnepeljük 2000-et is, jól hangzó dátum, szimpatikus nekem is. Erről egyelőre ennyit, jókívánságok, karácsonyi pusziküldés és egyebek a levrov végén lesznek, valamivel zárni is kell majd a boltot, ezek meg épp kézenfekvő dolgok ugyebár.

JUTALOM A PONTOKÉRT

Szeretném, ha ennek az e-mailnek a tartalma a címem nélkül az újságban jelenne meg. Nem nagy ügy, ennyi elvárható, ha már pár jó tanáccsal segítem ki az újságot.

Természetesen. Már csak azért is, mert címet sohasem írok ki, még akkor sem, ha erre külön megkértek. Csak akkor nem szeretem a név és cím nélkül érkező leveleket, ha anyáznak, és nem azért, mert nem bírom egészségügyileg vagy ilyesmi, hanem egyszerűen csak gerinctelenség.

Na tehát. Állandóan írják a cikkírók a cikkekben, hogy az újságban nincs elég hely, és ezért nincs hely ilyen meg ilyen játékok leírására. Ha jól emlékszem, volt is ilyen rovat, hogy ami nem fért bele, vagy valami ilyesmi. Tehát a megoldás: Ott van a Cheat oldal az újságban. Igen ám, de minek? Hiszen az újsághoz jár a CD is, amelyen qrva nagy cheat válogatás van. Mondhatnád, hát igen de van, akinek nincs CD-olvasója, az mit tegyen? Hát erre én mondhatnám: Akkor hogyan tette fel a játékot, amihez a cheat kell? Na, tehát ott az az oldal, amit feltölthetnétek, pl.: Torment leírással vagy még egy kis hardver résszel. Tehát ez a tanács +1 pont nekem. Előfizető vagyok, ez még 1 pont nekem. Hát mit is fogok kapni ezekért a pontokért, semmit, de azért jól esett leírni. Ja és ha beteszel az újságba, akkor a név az legyen, hogy ZTTK vs SShine 1:0. thx. Bye

Na, csak ne mondd, hogy nem kaptál semmit, bekerültél ide, és te lettél az első ma, ez azért valami. Na jó, nem éppen Nobel díj-szerű kitüntetés, sőt még csak nem is plecsni vagy ilyesmi, de mondjuk, hogy izé. Az ötlet mellesleg első ránézésre jó, sőt másodikra is, nem is értem, miért nem nekem jutott eszembe. *(Jut neked valami az eszedbe? Önállóan? – a törd.)* Persze, a cheat nem fog megszűnni a papíron sem, mert az egyszerűen kell oda, ha másért nem, hát azért, mert a főmedve készíti. :) Viccet félretéve a saját meglátásom az, hogy a játék közben nagyságrenddel egyszerűbb papírról nézni a kódokat, mert az kéznél van, a CD-ről meg először elő kell keresni, le kell írni stb. Jó az persze, ha kevéssé aktuális gáméről van szó, és nagy dolog egyáltalán, hogy van hol visszakeresni, de azért a kurrens játékokhoz tartozó kódoknak talán mégiscsak van helye az újságban. Ja, és ha már mindenkinél van, kell, legyen nálunk is. Ez az utolsó áltudományos érvem mekkora nagy hülyeség... :)))

ÚJRA EGYÜTT

Szia Brazil. Egy régi-új előfizető vállalkozik arra, hogy kritikát írjon. Egy biztos, nem foglak agyondicsérni benneteket, az újságon van mit csiszolni, de ettől függetlenül ez a legjobb Magyarországon.

Azt hiszem, ennél több dicséretet talán nem is kell, hogy mondjál. Mi is tudjuk, van mit csiszolgatni még, és azt is tudjuk, sosem lesz a lap olyan, hogy azt mondhatjuk rá, ez már tökéletes, viszont olyant csinálni meg úgysem lehet. Igyekszünk, próbáljuk úgy készíteni, hogy egyre jobb legyen, és úgy tűnik, sikerül is, ami ha máson nem is, de az eladott példányszám növekedésén egészen jól látszik. Meg azon, hogy azok a régi előfizetőink visszatérnek, akik valamikor valamiért megváltak tőlünk.

Az egész azzal kezdődött, hogy egyik barátomtól kértem kölcsön A SZÓRAKOZTATÓ INFOMATIKAI MAGAZINT, ***(Valóban így írtuk, de nem sok embernek tűnt fel annakidején - a törd.)*** majd előfizettem. 1997-ben kitaláltátok a CD-sítést, ezzel együtt egyre kevesebbet írtak a hőskor (anno 94-96) nagyjai: Mocsy, Pellus és kedvencem: Rainbird *(Mostanában Bird az álneve. – a korr.)*. Le is mondtam az előfizetést, és fogadalmat tettem: nem erre fogok el****ni havi 1000 Ft-ot, pcgurut nem veszek többet a kezembe. Nem tartom fogadalmam, ezzel a levéllel egy időben feladok egy előfizetést is. Azért azt megkérdezném, mi van mostanában Mocsyval?

Mocsy köszöni szépen, jól érzi magát. Dolgozik elég sokat, a cikkíráson kívül számos más feladata lett, ezért kevesebb, amit tőle olvashatsz. A történet ugyanis arról szól, hogy volt ugyebár a hőskor, amikor maroknyi őrült elkezdte csinálni az újságot, s hozzájuk számos külsős csatlakozott, akik szabadidejük nagy részét hajlandóak voltak játék és egyéb leírásokra fecsérelni. Aztán a szekér elindulásával, pontosabban már mondhatjuk azt, hogy gurulásának felgyorsulásával több munka lett, több ember kellett, így néhány külsős átalakult belsőssé. Ez marha jó volt, hiszen innentől kezdve főképp azzal foglalkoztak, amivel szerettek, idővel kiderült azonban, hogy a munka mennyisége olyan nagy, hogy az valaminek a rovására fog menni. Így aztán lett, aki belsősként kevesebb cikket írt, viszont nélküle az újság nem ment volna. A külsősökkel más a helyzet, mindenki addig csinálja, amíg úgy érzi, hogy az neki jó és élvezi, aztán egyszer csak mondja, hogy csá mindenki, már más érdekel. *(Miért, ezt belsős nem mondhatja? – a korr.)* **Vagy csinálná továbbra is, de közbejönnek olyan apróságok, mint pl. munka, család... A történet tehát dióhéjban ennyi, folytatás persze van: pl. Bird visszatérése, Lily cikkeinek kevéssé válása, majd újra sokasodása, a PGO megszületése stb. Komolyan, jobb ezer részes film lenne az egészből, mint pl. a Dallas volt. :)**

Rengeteget változott az újság 97 óta, új arcok jelentek meg, rovatok szűntek meg pl.: Shareware rovat. A „teljes játék az újsághoz" ötlet kitűnő, régi kedvenceket, amelyekre akkor nem volt pénzem, most megkapom az újsághoz, és bármilyen meglepő, most a 600-as procik idején is nagyon bejönnek.

Ugye? Mindig mondom, nem csak az új játék a jó játék. Kétségtelen tény persze, hogy akik régebben benne vannak ebben a mókuskerékben, azok jobban megbecsülik a régi nagy durranásokat, mint aki nem lát mást, csak az új csillogó-villogó háromdés csodákat. Pedig a legtöbb néhány órai játéknál nem ér többet.

Az image egyre jobb, bár régebben tetszettek a fekete alapon íródott oldalak is. A levrov jó, bár a kenyérlé osztogatás mind gyakrabban téma, és már elég unalmas. Egy kicsit odafigyelhetnél a bekerülő levelek színvonalára, mostanában a levélírók egy része így kezdi a levelét: Braziiii! Rakjál be, oszt küldök sört, majd előad néhány irreális ötletet (ne legyen reklám az újságban, adjatok vadi új játékokat a mellékletbe stb.).

Nézd, a leveleket nem én írom magamnak, még azokat sem, amelyekben istenekké minősítenek minket. Ami van, az van, meg ami kézbe kerül, az kézbe kerül, igaz, ez utóbbi múlik rajtam is, mostanában jobban oda is figyelek. Már csak azért is, mert a sok valóban nem sokat érő levél meglehetősen fáraszt. A „küldök sört, ha beraksz" téma nem csak neked unalmas, hanem nekem is, lépjünk ezen túl, ha megkérhetem a tisztelt társaságot. *(Igen, igen, mostantól tessék neki müzlit küldeni, az sokkal egészségesebb! – a korr.)* **Bár van olyan, aki tényleg küld is (jut eszembe: piros pont Guyver kollégának), és van, amikor az még hozzám is eljut. Ugye, törd.? :) Szóval, ezentúl aki be akar kerülni a levrovba, az inkább értelmes levelet küldjön. *(Meg CColát, meg egybentűs állatot, meg .... - a törd.)***

A játékleírások jók, bár nem igazán látszik munkátokban a lelkesedés, mely régebben jellemezte az újságot, erre figyeljetek oda. A leírások végére még néhány infót odabiggyeszthetnétek, pl.: hány megát foglal el. Végül a pgo: tök jó. Egy ötlet: rakhatnátok rá egy csatit, ahol időnként ti is megtalálhatóak lennétek. Lenne érdeklődés, az bizti! Most ennyi jutott eszembe, de lesz még legközelebb.

Leonsio (Máriás Zsigmond)

A lelkesedés általában a hőskorra jellemző minden esetben, és így van ez itt is. Mitől lennénk kivételek? Viszont az biztos, hogy én még hosszú évek múltán is jó érzéssel megyek be a szerkesztőségbe, a hangulat mindig jó, és kevés kivételtől eltekintve a barátsággal sem volt sosem baj. Azt gondolom, ez az a légkör, amelytől a Guru a mai napig is jól működik, és ez az, amitől még mindig csinálom itt, amit csinálok. Ha ez nem lesz, vagy eltűnik jó néhány olyan személy, aki fontos számomra, akkor én is távozok. Lekopogom, egyelőre ez a veszély nem fenyeget. Legfeljebb a levrovra mondják majd, hogy köszönjük szépen, nem kérünk többet belőle. És akkor a Korr. nem fog napokkal a cikkleadás előtt már zargatni, hogy csináljak már a levrovval valamit... *(Peched van, akkor azt fogom mondani, hogy na, Brazil, most kellene nekiülnöd a levrovnak. – a korr.)* **Csodás jövőkép! :))))**

YU

Sza`sz Braz. B**d meg, az ujság sz*r. Ha beteszel a levrovba, akkor küldök sört, de SOKAT! Innen Yugoból, hacsak a vámosok meg nem isszák. Az újság egy picit drága, vagy szerinted nem? **(Nem túlságosan. Brazil)** Nem is tudod elképzelni, hogy itten milyen népszerűek vagytok, mindenki azt mondja, hogy a Braz fasza gyerek, a törd. meg mafla, mint a sárga föld.

Ugyan éppen az előző levelemben írtam, hogy a sörígérgetés kevés lesz a bekerüléshez, még akkor is, ha Jugoszláviából próbálkozik ezzel valaki, majdnem ez is a trashcanben végezte, de mit látok! Hát itt bizony komoly és pontos megállapítások vannak. Ennek a levélnek itt a helye... :) (Figyeljétek csak, a törd. mit fog ehhez hozzáfűzni. Gondolom, készül valamire, mert ezt a levelet ő küldte át nekem, ez már eleve gyanús volt...) *(Valóban én küldtem, de a végét nem olvastam, hiszen neked volt címezve, és hát a levéltitok mint olyan szent dolog ugyebár. De ha elolvasom is elküldöm neked, hiszen erre vársz már mióta! - a törd.)*

Lenne egy kérésem: a decemberi számba legyen egy plusz ajándék, pl.: Pamela Anderson vagy Nell McAndrew. Ha ezt megteszed, tutira népszerűek lesztek. Nem tom, észrevetted-e, de mikor ezeket a sorokat írom, eléggé nyomott vagyok, mert ma 9 óránk volt a suliban. Na, húzom belem, zárom soraimat és mindenkit üdvözöl innen YU-ból

Krisztián.

Népszerűségünk minden bizonnyal nem fog növekedni felétek épp most, mert talán az újság átlapozásával tapasztalhattad, hogy nem csak az említett hölgyemények félmeztelen fényképe nem található meg, de még a törd. dokkmunkás felsőteste sem látható sehol. Pedig ha minden igaz, vele könnyebben meg tudnánk egyezni. Már persze, ha lennénk olyan hülyék, hogy ilyen sületlenség az eszünkbe jusson.

IG1

Na szevasz Brazil koma! Rászántam magamat, hogy lehúzzam az újság színvonalát. **(Kösz, de azt gondolom, fölösleges még jobban, én eléggé elintézem ezt. Brazil)** Itt a hó, meg a karácsony. Nem azért, de annyit beleverhettetek volna az újságba, hogy „Boldog Karácsonyt". Na mindegy, nem baj, az újság cool.

A boldog és békés ezmegaz kívánság ebben a számban van, ugyanis a számozás nálunk mindig egy lépéssel előrébb jár, mint a naptár. Én is mondok majd mindenféle sablonszöveget a végén, de majd csak ott, mert mint az elején mondtam, azt mondanám most is, de most nem mondom, mert minek mondjam annyiszor.

A karácsonyi számban az IG1 lesz, szerintem cool ötlet. Bár szívesebben láttam volna a C&C-t, esetleg a Red Alertet, mert azért ezek is régen jelentek meg, na mindegy, remélem majd legközelebb ezt rakjátok be. Egyébként te a Levrov írásán kívül mivel foglalatoskodsz? Ennyi mára, majd holnap kapsz még egyet. Na, csókolom mindenkinek.

(Deimos)

Szerintem nagy dolog az, hogy magyar újságban magyar fejlesztésű és nem kis sikert elért játékot adhatunk közre. Véleményem szerint ez többet ér most a második rész megjelenésével szinkronban, mint bármi más. Lehet, hogy lesz még majd mindenféle más nagy nevű stratégiai program is, ezt előre nem lehet megmondani. A levrovíráson kívül természetesen nem csinálok semmit. Miért is kellene?

HOSSZÚ LEVÉL(BŐL EGY PICI RÉSZLET)

Szia Brazil! Nagyon rég óta olvasom a lapotokat, és eleinte más újságokkal együtt gyűjtögettem. Amióta teljes játékot is mellékeltek az újsághoz, motoszkál bennem egy kérdés. Mivel most jelent meg az Imperium Galactica 2 és a következő szám melléklete az 1. rész lesz, gondoltam, megkérdezem, amit már régen szerettem volna. Előfordulhat, hogy a Digital Reality 1. játéka is egyszer mellékletként szerepeljen? Azt hiszem, te ismered az IG1 elődjét, a Reuniont. Ez volt életem első játéka, amellyel PC-n játszottam. Nagyon régóta keresem ezt a játékot, és nagyon örülnék, ha tudnál információval szolgálni, hogy kapható-e valahol még, vagy hogy lehet-e mellékelt játék az újsághoz. (...)

(Nadabán György)

A játékok megjelentetése mellékletként nem olyan egyszerű feladat. És egyáltalán nem olcsó mulatság. Sajnos hiába ismerjük jól a DR stábot, és hiába baráti a viszony sok tagjával, a megjelentetésről nem ők, hanem a jogtulajdonos rendelkezik. Mivel a Reunion körüli jogi részleteket nem ismerem, ezért erről többet mondani sajnos nem tudok. A progi beszerzésével kapcsolatban csak annyit tudnék javasolni, hogy érdemes körbetelefonálni a játékprogramok árusításával foglalkozó cégeket, hiszen azért, mert valami nincs az árlistán, a raktárban még lehet. Esetleg ők jobban tudják, honnan lehet beszerezni. A levél többi része a PGO-n lesz majd olvasható.

FANTASY ROVAT

Szeva Brazil! Valamikor a 99/7. vagy 8. vagy 9. CD-n (sajna, nem emlékszem pontosan) megjelent a Rovatok/Fantasy-ban egy felhívás Novellapályázatra... El is küldtem hozzátok a szerkesztőségbe floppyn, kis levélke mellette... azóta a Fantasy rovatot se nagyon találom a CD-n..., meg válasz sem érkezett... Tudom, hogy valójában nem hozzád kellene ezzel fordulnom, ...de nem tudok máshoz. Szóval mi történt??? Üdv:

Ring (Szabó László)

Az a szörnyű eset történt, amelyre nem is nagyon számítottunk. Ugyanis rengetegen küldtetek pályázatot, és ezek elbírálása nagyon sok időt vesz igénybe, pedig az idő így is mindenre mindig kevés. Megkérdeztem a témáról legilletékesebbet, és a válasz az volt, hogy valamikor a következő vagy az utáni számban lesz valamiféle eredményhirdetés. Kis (???) türelmeteket kérjük addig is, bocsi, bocsi, bocsi.

VÉLEMÉNYEK MINDENFÉLÉRŐL

Üdv Brazil, üdv törd., áve korr.! Először is pár szót rólad (mármint Brazilról). Te szerintem sokkal jobb fej vagy, mint CoVboy, aki folyton csak kiröhögi, és cinikusan jól lehordja azokat, akik írnak neki. A 99/12 szám levrovjával végképp meggyőztél arról, hogy nagyon segítőkész, jó ember vagy (most fejeztem be az olvasását), ezért írnom kell neked.

Ezt a segítőkész meg jó ember dolgot AZONNAL töröljétek ki a fejetekből! Hát mit képzeltek ti rólam? Nahát. A jófejséggel meg a CoVboy-jal kapcsolatban éppenséggel érkezett már pár ellenkező véleményű levél is, amin nem nagyon tudok csodálkozni. Ahány ember, annyiféle ízlés. Érdemileg nem tudok nyiladozni, pár éve már annak, hogy olvastam az ő hasonló rovatát, de akkor nagyon tetszett, most meg nem tudom, milyen. Mindegy is, ő olyan, én meg ilyen vagyok, és kötve hiszem, hogy akár őt, akár engem változásra lehetne bírni... :) De miért is kellene?

Levrov. Az előző számmal kapcsolatban: Szivák Balázs: hát ő aztán jól megtévesztett. Már elgondoltam hogy kiadom neki az útját, hogy bizony a Pacman milyen jó volt, meg a Stunts is, és nem csak Quake 3 létezik, amiért épp letöltötte a Netről, aztán ott van a csattanó a végén. Szép munka. **(Hehe, ne tudd meg, milyen leveleket kaptam reagálásként. És mennyit... Brazil)** Adrienn: Nálunk bizony még nem nagyon barátkoztak meg a lányok a számítógéppel, csak amolyan fölösleges időpocsékolásnak tartják, a Gurura pedig maximum a számukra elfogadhatatlan (pedig reális) ára miatt meresztenek nagy szemeket. De örülök, hogy van kivétel, és még Mátrixot is néz. Belevaló lány. **(Van ám jó pár ilyen. Brazil)** Marcell: Hát ez a levélke elég SUXra sikerült (azt jelenti, nem RULEZ). Jó, a szókészletet pedig választékosabban szókincsnek mondják.

Nagy dolgot találtam ki. Ezentúl a levrovba egyre gyakrabban fogok berakni mások leveleire reagáló leveleket, és akkor nekem alig kell majd az egésszel dolgoznom valamit. Majd megadom a formátumot meg az egyéb elvárásokat, és küldhetitek az anyagot egyből a Korr.-nak. Majd örül neki, hogy milyen rendesen foglalkozom a rovatommal... :) *(Jaj, jaj, mi lesz akkor velem, nem piszkálhatom, hogy mi lesz már a levrovval. – a korr.)*

Guru Most, november végén végre megalkottátok az első igazán igényes címlapotokat. *(Ezzel egyetértek, tényleg jó lett, meg nem kellett rajta javítanom sem:) – a korr.)* A belső designnak már eddig is ti voltatok a netovábbjai, de most végre a címlapon is! Gratulálok. A tartalom is jó, bár szerintem ebben a ***sek érték el a legmagasabb színvonalat. Persze itt van Boy, aki a kedvenc újságíróm (a legkedvencebb!) is. Soha nem felejtem el azt az aranyköpését, mikor két igénytelen alakra megjegyezte: a tésztára is addig szórják a mákot, amíg el nem éri az 1600×1200-as felbontást. Megfér még esetleg mellettetek külsős újságíró? Én nagyon szeretnék bedobni pár cikket, a ***nél meg is próbáltam, *** azt mondta, hogy kezdjem a más véleményekkel, de tudjátok, mi történt... Ha lehetne, akkor szívesen írnék próbacikket. (...)

Hát írjál. *(Csak a sok „egy"-et hagyd ki belőle – a korr.)* **De azért előtte még nem árt, ha felveszed a kapcsolatot valakivel a szerkesztőségen belül, mert én például biztosan nem fogom eldönteni, hogy ki fog írni holnaptól a lapba. Sok mindentől függ ez. Meg az igazsághoz hozzá tartozik, hogy jobban szeretünk olyanokkal dolgozni, akiket régebbről ismerünk, vagy egyáltalán valahonnan valaki ismeri, és tudja, hogy nem csak alkalmi fellángolásról van szó. Az jó módszer pl. a bekerülésre, hogy a CD-re vagy a PGO-ra elkezdesz valamilyen rovatba irkálni, és ha rendszeresen jónak találják a cikkeidet, akkor az ott megjelenik, később a papír részre is bekerülhetsz. Nem egyszerű út, gondold meg. De minden lehetséges.**

Most már befejezem, mert nagyon álmos vagyok, 11 óra van (igaz, az nem is olyan késő). **(De nem ám. Jó sokszor előfordult, hogy szegény Korr. hajnalig várt néhány cikket. Talán néha tőlem is... :) Brazil)** *(Ja, mostanában azért már nem meri hajnali háromkor átküldeni. Jobb is így, kevesebbet kell használnom a heavy bolteremet, amúgy is mindig túlmelegszik... :) – a korr.)* Pedig még sok mindent akartam írni, de sebaj. Sört meg csokit nem ígérek, mert nem vagyok biztos benne, hogy elküldeném. Majd ha a postaládád mellett megtalálod, akkor örülhetsz. A jó szándék megvan. **(Ez fontos. Brazil)** És még valami: igazán jól esne, ha betennél a levrovba. Jó éjszakát!

Ui. Laa Yosh-nak: A 3D S Maxos csajok királyak.

Ui. a tördnek: Miért akarod te folyton Braz. tökét birizgálni???

(Lord Lucas)

Most még utoljára láthattátok, hogy mit nem kell ezentúl írni a levrovba készülő levelekbe. :) Az utóiratokkal kapcsolatban csak annyit, hogy 1. a csajok azért az életben királyabbak, 2. Na, ezt én igazán nem tudhatom, de ha rajtam múlik, akkor ő sosem fogja birizgálni... :) ***(Csak azért mert szeretem. Akik a táborainkba szoktak jönni, azok biztosan tudják, hogy is megy ez köztük. Sőt akik neteznek azok meg méginkább! :))) - a törd.)***

TÁVIRAT

Hali! STOP. Ehh... hirtelen raajoettem, hogy nem neked kell iirni, hanem az Oldmannek, mert te ugyse tudnaal vaalaszolni a hardveres keerdeeseimre, ees meg visszadobnaad neki a Downwhale-emet. STOP. A soert meg persze elintegraalnaad. STOP. Uugyhogy inkaabb megkiimeellek a sok munkaatool, es roegtoen neki iirok.STOP. A soert is oe fogja meginni. STOP. Helyetted. STOP. Hehe. STOP. :) STOP. Egyeebkeent, ha mondanaal egy soerkueldoe szolgaalatot (telefonszaam, meg ilyesmi), akkor gyakrabban kapnaal soert. Thanx. STOP. Derohadtfaarasztoolehettaaviratbegeep eloalkalmazottnaklenni... STOP. Meg ilyen huelye leveleket olvasoo Brazilnak lenni. STOP. Byte! STOP.

(Lusthaus Zoltán)

Ahhoz keepest, hogy a leveel direktben ment az Oeregembernek, egeeszen sok joett ide aat beloele. STOP. De ez most eeppen nem baj, mert koeruelbeluel ilyen hosszuu levelet kerestem, amelynek van valami eertelme is, hogy beteljen a levrov. STOP. Eertelme ugyan nincs, de joo laatni, hogy rajtam kivuel is szamos idioota *(Nem is, csak AB normaal. STOP. – a korr. STOP)* **lakozik ezen a bolygoon. STOP. (Most ezt een nem eertem. Taavirat, vagy levrov? STOP. - a toerd. STOP.)**

Továbbá stop a levrovnak is, nem szabad túlírnom magam még véletlenül sem, mert akkor a Korr. és a Törd. helyhiányra hivatkozva megpróbálja megúszni a beleírogatásokat. Hát nehogy már jól érezzék magukat. :) Ti viszont érezzétek nagyon jól magatokat az ünnepek alatt, legyetek szép kövérek, bulizzatok jókat, majd kipihenitek a pihenőt a suliban vagy a melóhelyen. Mert bizony nagy buliknak nézünk elébe, remélhetőleg mindannyian Y2K kompatibilisek vagytok, és nem fagytok le szilveszterkor. Pá, jók legyetek, vagy mit bánom én, akár rosszak is. Kellemes Karácsonyt, Boldog Új Évet meg azt is, ami épp nem jut eszembe, csók a csajoknak.

Brazil (Y2K Compatible)

Csak csatlakozni tudok a 2000. év első újságának hasábjain keresztül. Írjatok minnél többet a Brazilnak, hogy legyen munkája, hiszen úgysem csinál semmi mást, mint a roncs kocsiját próbálja valami optikai tuninggal helyrehozni - nem mintha nekem rojszrosjszom lenne. Minden esetre a jövőre nézve, mindenkinek azt kívánom, amit Ő szeretne kívánni Önmagának és a legjobb barátainak! BUÉK!

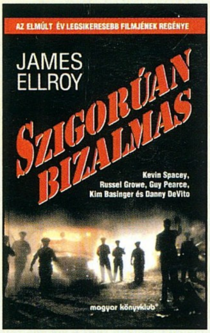
a törd.
laza@vogel.hu

Külvilág

JAMES ELLROY: SZIGORÚAN BIZALMAS
Magyar Könyvklub (1999)

A történet az 50-es évek Los Angelesében játszódik. A szereplők rendszeresen átlépik a törvény és törvénytelenség között húzódó határt, bizonyítva ezzel, hogy a „hollywoodi álom" csupán látszólagos.

A regény igazi főszereplői teljesen különböző egyéniségű rendőrök: Jack Vincennes (a drogkereskedők „réme"), Ed Exley (az eminens karrierista) és Bud White (a nők védelmezője). Egyik sem igazán kedveli a másikat, ám egy gyilkosság szálainak felgöngyölítése közben folyamatosan sodródnak egymás felé. A három nyomozót a gyilkosság, a korrupció és a csalás örvénye egyre mélyebbre



rántja. A történetben gyönyörű és titokzatos nő tűnik fel, aki mindhármukat elbűvöli. A rendkívül szövevényes és bonyolult ügy megoldása érdekében félreteszik személyes ellentéteiket: együtt indulnak a valódi bűnösök után.

Sajnálom, hogy a regény alapján készült film nem teljesen tudta visszaadni ennek a komor, kegyetlen, mégis mélységesen emberi történetnek a sajátos, rabul ejtő hangulatát (arról már nem is beszélve, hogy lényeges különbségek vannak a cselekményben).

Vanda

Halicsá, és boldog új évezredet mindenkinek, meg karácsonyt, illetve sok nyulat! Most, hogy mindenki ezerrel kiköltekezte magát mindenféle hardware eszközre, és kellőképpen beszólt azon családtagjainak, akik ezt nehezményezték (khm khm), ugorjunk mély fejest, azt webezzünk egy nagyot. Egyik olvasó kérdezte tőlem, hogy honnan szedem össze ezt a sokféle címet, amikor megírom a cikket. Hát, ez jó kérdés, de nem tudnék rá határozott választ adni. Fontos, hogy az ember jó Internet kapcsolattal bírjon, mert a nélkül legfeljebb magát nézegetheti a tükörben. Röhögni fogtok, de én 28.8-as modemmel vakítok. Na, ennyi könnyedség után csapjunk a lovak közé, öcsisajtok!

Bizonyára sokatokkal előfordult már, hogy valami nagyon kellemetlen, adrenalin növelő szituációba csöppentetek, vagy éppen valami nagyon negatív (hovatovább végtelenül igazságtalan) kritikát kaptatok. (De legalább is meg voltatok győződve erről.) Ilyenkor két dolgot tehet az ember: vagy csöndben elkullog orrát lógatva, vagy pedig méltóképpen visszavág a bitangnak! Na, ezt lehet szépen ököllel, esetleg más, hatékonyabb eszközzel, úgy is, mint meghívó operabálra, esetleg uszodabérlet, vagy éppen eredeti játék CD megkarcírozása (na, ez utóbbi nagyon durva már, öcsémnek is csak egyszer sikerült). Ám aki esetleg más, IRC illetve e-mail alapon szeretne odapörkölni, az küldje el nyugodtan ezt a linket az érintett személynek: ez kellően aranyos beszólás. Most inkább nem lőném le az egyszerű poént, de nagyon megmondja a frankót. Szóval, nincs az a rajtunk esett sérelem, amiért ne lehetne elégtételt venni ezzel a beírással, én mondom nektek az évezred utolsó Gurujában. (Aki nem érti a viccet, az meg ne nálam reklamáljon, arra ugyanis ott van SakMan.)

http://www.tpolm.com/~fthr/an/

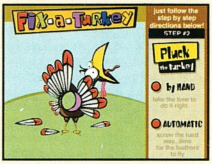
Emlékszünk még a Quake 1-re? Mint azt gondolom, sokan tudjátok, a téma szívemnek is igen kedves, én magam különösen az első résszel játszottam sokat két évvel ezelőtt. Írtam is jóféle kritikákat az akkor még Kékhalál néven nyomuló atomjátékosnak, aki jelen újság lapjain tárta széles tömegek elé megmosolyogni való recenzióit. :-) De félre a tréfát! A Planetquake lapjain publikálták először a Quake Done Quick speedrunt, amely 16 perc 35 másodperc alatt teljesíti a játékot nightmare szinten. Szóval, végigrohannak a pályákon, de nagyon melegen. Meglepő, de vannak, akik még a mai, Quake III Arénás időkben is nyomják a jóféle speedrunt, itt van mindjárt ez a germán versenyző, aki vette magának a bátorságot, és legyártott egy 14:32-es runt.

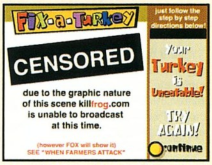
Nagyon frankón meleg.

Aki szeretne látni a hihetetlen precíz mozgásokat, gyors reflexeket, esetleg egyéb nagy durvulást, mindenképpen töltse le a demót, meg ugye rakja föl a Quake-et, mert arra is szükség lesz.

http://matrix.crosswinds.net/members/~nagersackie/

Amerikában a hálaadás ünnepe nagy divat, különösen így decemberben. Mindenféle vicces emberek kitalálták egyszer, hogy akkor nosztalgiázni kell ugye az első, Amerikába bevándorló telepesek emlékére. Nosza, mindenki le is gyilkol hálaadás ünnepén este valami kis pulykát, amelyet elkészítenek nagy amerikai tradíciók közepette. Én magam kellően frankón lenézem ezen amerikai szokásokat, de nem akarnék most ebbe igazán belemenni. Szóval szegény pulykák, na. Aki viszont Flash-ben akarja kiélni pulykagyilkolászó (inkább itt, mint élőben!) hajlamait, tevékenykedje el magát erre a site-ra, ahol géppisztollyal, illetve valami ágyúféle eszközzel adhat az orrunk előtt szaladgáló pulykának. Semmi vér, semmi erőszak, mégis le lehet lőni egérrel, és ez vicces. Legalábbis elsőre.





http://www.killfrog.com/newpages/fixturkey.html

Itt fejeznénk akkor be az évezred utolsó Net-ajánló rovatát, és ígérem, a következő számban már vadonatúj névvel és vadonatúj site-okkal fogunk találkozni. Aki levelet írna, az tegye meg minél hamarabb, küldje el kedvenc szórakoztató web kikötőjét rövid értékeléssel fűszerezve.

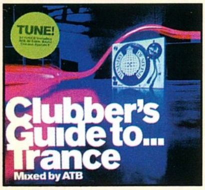
sasvári józsef angelday
angelday@pganet.com

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Aqua 82
Accelarator 94
ACOMP 3, 57
Adria Computer 94
Automex Kft. B4
Balati Computers 94
Beholder Kft. 56
CD Galaxis 20,21
Compserv 95 82
East Computer 82
Ecobit Multimedia 71
Euro PR 94
Extreme 75
Fefo 75
Gameland 43
Hardwerem'96 95
Herta B2
Hewlett Packard 83
Kelly-Tech 79
Lord Computer 82
LS Computer 94
Mikland 58
Network Game Center 95
PC Guru Online 53
Pixel Multimedia B3
Ready 95
Samsung 73, 89
SVED 58
Topware 31
Trans Am 94
VTCD 63
Win Computer 82

CLUBBERS GUIDE TO... TRANCE (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Kicsit megkésve, de megérkezett a PC-Guru oldalaira is a nyár trance válogatása, amelyet nem fogjátok kitalálni, hogy ki mixelt: éj tí bí, azaz ATB. A Sequential One-ból ATB-vé avanzsált zenész-DJ kiemelkedő tehetségét mi sem bizonyítja jobban, hogy félévnyi csúcsszereplés után a Ministry dupla CD-s mix elkészítésére szerződtette annak ellenére, hogy köztudott, a cég meglehetősen hazafias (angolbarát) művészei megválasztása tekintetében. És lám, a MOS kénytelen volt meghajolni a 9 pm (az év trance slágere) - és sok más megasiker - németországi készítője előtt. Mindenesetre kikiáltották a trance-t 1999. és a Millennium dance műfajának. Mondanom sem kell, tuti dalok lettek összeválogatva bő 150 percbe, csupa-csupa jól ismert trance nóta. Hiszen „a trance a lélekből táplálkozik, és az



érzésekre épít" mondja pár hónapja kreált – a szerkesztőségben már „szállóigévé" vált definícióm. Csak a legjobbak: Sasha: Xpander, Hybrid: Finished Symphony, Gouryella: Gouryella, Lange: I believe, Breeder: Twilo Thunder, Agnelli & Nelson: Everyday, Lost Witness: Red Sun Rising, Blank & Jones: Cream, System F: Out of The Blue, DJ Sakin & Friends: Nomansland, Kamaya Painters: Endless Wave, N-fluence: Sweet Substance, Chicane: Salt Water, ATB: 9 pm, Protype: Soundpiercing, Veracocha: Carte Blanche.

IN DA HOUSE 6

Nagyjából a Total Dance fesztivállal egy időben jelent meg az ismert dance válogatás legújabb része, amely kellemes felvételeivel nyarat hoz a hideg, komor télbe. Valószínűleg a közelgő Karácsony is közrejátszott abban, hogy a készítők jobbnál-jobb muzsikákat tettek fel a korongra; természetesen továbbra is az euro-house és euro-trance műfajából mazsoláztak, így meglehetősen sok

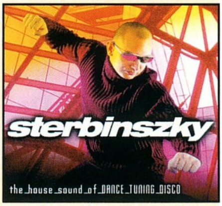
őszi VIVA slágert is visszahallhatunk rajta. A nyitó felvétel nem más, mint az egykori reggae király, Bob Marley „Sun is Shining"-jának millenniumi feldolgozása Funkstar De Luxe elkövetésében, aztán jön a brightoni funky-house duó, a Phats & Small aktuális (a talán még elődjénél is sikeresebb) dala, a Feel Good, az argentin szépség, Wamdue Project is képviselteti magát nyári trance-ével, a minden klubban rongyosra játszott King of My Castle-lel, aztán következik a rocker körökben is elismert Sing It Back, amelyet az érdekes nevű angol duó, a Moloko kreált, nagy örömömre felkerült a CD-re az euro-trance stílusú After Love is a német Blank & Jones duó tolmácsolásában (ez még a Cream sikereit is übereli). További fénypontok: funky-house és garage-ban, Powerhouse feat. Duane Harden – What You Need, Eclipse – Makes Me Love You (előbbi kettő szerepel Tommyboy Roxy*Maticjén is), Nerio's Dubwork Meets Darly Pandy – Sunshine & Happiness, Cunnie Williams feat. Heavy D. – A World Celebration. A pörgősebb „euro" felvételek közül pedig kiemelendő: Summer Madness – Planet Rio és Ruff Driverz – Waiting 4 The Sun.

HOUSE*MATIC MILLENNIUM (2 CD)

Az 1992-es DMC óta újra együtt a magyar house élet két nagy öregje, Tommyboy és Dän von Schulz (aki mellesleg Tatcom példaképe :)), legalábbis egy millenniumi „classic" mix erejéig. Hát, mit ne mondjak, amikor meghallottam a Tamás CD-jét, kiesett a discman a kezemből, ugyanis a lemez a Warpigs együttes Tommyboy féle Monte Carlo remixével indul, amelynek is az eleje kissé érdekesen kezdődik: Pezsgő íze a számban, szexbomba édes teste szoknyád alól súgom baby love me tender... (és ezt az énekes úgy mormogja, hogy közben semmi zene nem szól. Azt hiszem, elképzelhető, hogy milyen érdekes élmény volt). Egyébként a Warpigs remix nagyon jó lett, csak egy baja van, hogy 80 százalékban Armand Van Helden: You Don't Know Me-jének nyúlása... Mindkét lemezre a „klasszikusok" 1990-től napjainkig lettek válogatva mindenfajta stílusban és műfajban. A dalok önmagukért beszélnek: Tommyboy / Warpigs – Monte Carlo, Phats & Small – Turn Around, PJ – Happy Days, Energy 52 – Café Del Mar 98', Pizzaman – Sex On The Streets, Todd Terry – Keep On Jumpin, Schulz / David Morales – Needin' U, A. v. Helden – The Funk Phenomena, B.B.E. – 7 days & 1 Week, Greece 2000, Robert Miles – Children, Sharpboys – Sharp Tools Vol. 2. A promo CD-ért külön köszönet illeti az Underground munkatársait, akik a megjelenés előtt írattak egy darabot a PC-Gurunak!!!

STERBINSZKY: SOUND OF TRANCE OF DANCE TUNNING (KÜLÖN CD)

Hát, mit ne mondjak, az elmúlt egy évben Sterbi papa sem tétlenkedett: sikerre vitte a Play.Mate-et, és összességében 4 darab mix CD-t készített úgy, hogy közben még kiadót is váltott. Most stílus szerint két különálló mixszel állt elő: trance és house stílusban („itt ragadnám meg az alkalmat, hogy megemlítsem", hogy nem

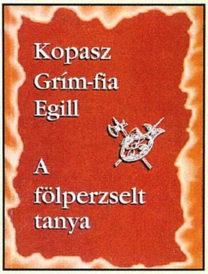


KOPASZ GRÍM-FIA EGILL / A FÖLPERZSELT TANYA

Tóni Túra utazási iroda (1995)

Ez a könyv komoly kihívás elé állítja az olvasót, hiszen a fordító (joggal) ragaszkodik az eredeti szöveghez, emiatt az egész mű kicsit archaikus fényt kap.

Két történet, két izlandi saga olvasható a könyvben (eredeti címük Egils saga, Brennu-Nájls saga). Az első hőse Kopasz Grím-fia Egill, aki egyszerre hatalmas termetű harcos és érzékeny költő. Az ő és családjának sorsán keresztül megismerhetjük Izland benépesítésének történetét, ízelítőt kapunk a korabeli viking portyákról, valamint a norvégiai hatalmi harcokról. A másik történet szerteágazó izlandi



családviszályról szól, melynek végkifejlete minden békítő szándék ellenére is meglehetősen véres.

A könyv végén a szószedet és a fontosabb fogalmak magyarázatán kívül rövid tanulmány segít abban, hogy megértsük, a vikingek miért viszonyultak az élethez és az igazságszolgáltatáshoz egészen más módon, mint mi. Nem könnyű olvasmány, az olvasó mégis sokkal „gazdagabb" lesz általa.

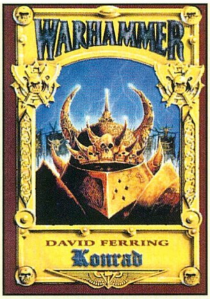
Blackshine

DAVID FERRING: KONRAD

Szukits Könyvkiadó (1999)

Melnibonéi Elric és Skandar Graun után újabb „hős" tűnik fel, akinek élete szorosan összefügg a káosz elleni küzdelemmel.

A történet abban a kicsiny, eldugott faluban kezdődik, ahol főhősünk névtelen, származásáról mit sem tudó árvaként nőtt fel. Semmi különös nincs a fiúban, csupán eltérő színű szemeibe nem mer belenézni senki. Egyetlen barátja



van, de sajnos ő is áldozatául esik a káosz erőinek, amikor azok a földdel teszik egyenlővé a falut. Ha eddig kíváncsiságból vágyott el innen, most az életéért kénytelen menekülni. Útközben furcsa zsoldossal találkozik, aki „mellékesen" megmenti az életét. Együtt folytatják útjukat. Évekkel később Konrad – immáron fegyverforgatóként – elindul megkeresni a válaszokat származásával kapcsolatos kérdéseire.

Sorozatról lévén szó, úgy gondolom, érdemes lesz elolvasni a folytatásokat is.

Blackshine

A. C. CLARKE: 3001 VÉGSŐ ŰRODISSZEIA

N & N Könyvkiadó (1999)

Elolvastam a könyvet, és három dátum motoszkál a fejemben, miközben értelmezni próbálom az olvasottakat. Clarke majdnem nyolcvan éves volt, amikor ezt a regényt megírta. A 2001 több mint harminc évvel ezelőtt jelent meg. S legvégül ezer évet ugrik át az időben, hogy megjósolja az emberiség jövőjét.

Ennek fényében nem véletlen, hogy komoly sci-fi rejtőzik a borító mögött, melyen már a jól ismert Monolit sziluettje látható. Az első részben meghalt űrhajóst – Frank Poole-t – a naprendszer peremén megtalálják, és a fejlett orvostudománynak köszönhetően újraélesztik. A történet az ő beilleszkedéséről és a negyedik évezred elejének világáról szól. Helyét keresve a mindennapokban kézenfekvő számára, hogy eljusson oda, ahová ezer évvel ezelőtt elindult. Az utazás azonban most sem a terv szerint alakul...

Igényes mű, ideje elővenni az előzményeket (és megnézni a filmeket).

Blackshine

dupla CD-ről, hanem két különálló, teljes árú produkcióról van szó), tehát van mit a karácsonyfa alá tenni (és a pénztárcából kivenni. :(). A house CD-n a tőle megszokott pumpálós house-ok vannak többségben, azért megbújik köztük néhány funky-, és vocal-house is, míg a trance CD-n az igényesebb darabok a dominánsak (persze akad néhány mainstreamebb, értsd: populáris, könnyen „értelmezhető" muzsika is). Károlyról köztudott, hogy nem csak a lemezjátszók ördöge, hanem a számítógépek nagy rajongója is, ezért a trance lemezhez (a house-hoz nem tudom, miért nem???) 20 - azaz húsz - óra ingyen Internet (természetesen magyar Explorer 5-tel) tartozik, ill. van némi infó is az előadóról. Nos, nézzünk „egy-két" jobb dalt: House CD: Mr. Jack & Oliver Gosseries – Start!, H.O.G. pres. Groovelines – Got To Dance Disco, Robby Rivera - The Frenzy, Rhythm Masters pres. The Mutator – Psycho, Tuff Twins – Disco Cast Off, Mac Zimms – Build For Dancing, Antoine Clamaran – Get Up + ugyanő tőle Univers, DJ Stephen – 7 Minutes Of Life. A trance CD-ről: Lost Tribe – Gamemaster, Summer Madness – Planet Rio, és a végül két nagy már-már klasszikusnak mondható sláger Art Of Trance – Madagascar, Binary Finary – 1999 (Gouryella rmx). www.sterbinszky.bmotel.com; és ha levelet akarnál írni: sterbinszky@bmotel.com

666 – NITEMARE

Sátán komáék sem akarnak kimaradni a „karácsonyi lázból", ezért remix CD-t adtak ki, amelyet azért nem neveznék új albumnak, mivel három új felvételen kívül csak a régiek újrakevert változatai hallhatók. Amúgy az ördögien extravagáns zenekart a magyar közönség is megcsodálhatta, mivel itt voltak november 12-én a Total Dance Fesztiválon; stílusuk nem sokat változott: továbbra is kemény, agresszív hangzásvilágú euro-house, valószínűleg ezért is olyan népszerűek a fiatalabb – tinidiszkó – korosztály köreiben. Az

új dalok „leginkábbmegemészthetőbbike" a Confusion, míg a közönségsikerre a Bomba számíthat. Érdeklődésre tarthat még számot az a kilenc és fél perces megamix is, amely magába foglalja a Diablót, az Amokkot, az El Fuegót, a Paradoxxot, a La Tierra Ya Destruidát és az Alarmát.

Helyhiány miatt sajnos a Defected Compilation Vol. 1. (mastermixed by Full Intention) –ról szóló kritika kimaradt, de ígérem, pótolva lesz.

Szabó Dani (freeboy™)
freeboy@toosexyforyou.com
freeboy.pcguru@freemail.hu

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Bár szinte mindenki találkozhatott már újságok hasábjain RPG játékokkal, novellákkal vagy ilyen-olyan programokkal, de talán a gyűjtögetős kártyajátékok fogalma nem lesz annyiak számára olyan ismerős. Lényegében ez olyan hibrid játékforma, melynek alapjául sok esetben létező szerepjáték, film, képregény stb. szolgál. Ennek a háttérvilágnak az eseményei és résztvevői elevenednek meg a lapokon, melyek érdekes (a hagyományos kártyáktól eltérő stílusú, összetettebb) szórakozási formát nyújtanak, miközben egyre szélesebb körű kombinációs lehetőségekhez adnak teret a folyamatosan bővülő, cserélgethető lapok választékával. A KG kártyajáték a Beholder Kft. hasonló nevű levelezős szerepjátékának világát vette alapul.

A KÁRTYAJÁTÉK HÁTTÉRTÖRTÉNETE

A játék a távoli jövő egyik alternatív szálán fut, helye az anarchiába zuhant, dekadens Galaktikus Birodalom, mely elkeseredett harcot folytat a belső káosz és a zargok (valamelyik idegen galaxisból érkezett agresszív faj) inváziója ellen. Manapság a hét fő faj által uralt Galaktikus Birodalom szétesőfélben van. Belső viszályok dúlnak a császári tartományokban, a hatalmi intrikák és polgárháborúk miatt meggyengült az elhanyagolt, mostohagyermekként kezelt külső szektorok ellenálló képessége. A Birodalom lomha és tehetetlen, a gigantikus cégek egymással háborúznak a profitért. Ebbe a kaotikus világba érkeznek a zargok, az idegen galaxis hódító agresszorai, és kíméletlenül átgázolnak a külső világok meggyengült immunrendszerén. A fejlett technológiával felszerelt idegen űrhajók lerombolják a peremszektorok és a Birodalom külső héján elhelyezkedő civilizációk ezreit. A reményvesztetten menekülő világok az általuk evakuált milliókkal kétségbeesetten próbálnak új, lakható planétákat keresni, hogy ott letelepedve, kolóniákat kiépítve megpróbálhassák az újrakezdést.

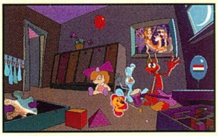
ÚJDONSÁGOK A TELJESSÉG IGÉNYE NÉLKÜL

Akik már nagyjából ismerik a gyűjtögetős kártyajátékokat, meglepve fogják tapasztalni, hogy a KGK rengeteg rendhagyó elemet tartalmaz. A többi gyűjtögetős kártyajátékkal ellentétben a szerencse szerepe minimális. A harcrendszer amellett, hogy egyszerű és áttekinthető, sokkal nagyobb mélységet kapott, mint eddig bárhol. Igazi stratégiai párharc, amelyben az esetlegesen nagyobb paraméterek nem feltétlenül jelentenek biztos sikert. A különböző fejlesztésekkel és az egyes laptípusokhoz tartozó időzíthető kifizetési (és felfedési) lehetőségekkel váratlan meglepetéseket tartogathatunk ellenfelünk számára, így a blöff és a tényleges fenyegetés jól megfér egymás mellett.

Amióta a kislányom 3 (na jó, három és fél) éves korában végigjátszott egy egyszer? kalandjátékot, azóta nincs kétségem afel?l, hogy van létjogosultsága a kisebb gyerekeknek szóló számítógépes játékoknak is a piacon. Karácsony közeleg, szemezgettem tehát egy kicsit a hazai kínálatból.

AZ OKOS JÁTÉKSZOBA

Óvodás gyermekeknek ajánlja a kiadó ezt a szórakoztató feladatokból álló játékot. Már a bevezet? is megragadja gyermekünket (kistesónkat): „ Már az összes kisgyerek hazament. Az óvó néni becsukta az ajtót, és eloltotta a lámpát. A szobában a játékok teljesen egyedül maradtak! Emiatt nagyon szomorúak. ... De TE majd játszol velük, ugye?!" A választható játékok/feladatok megértésében végig segít egy



kedves néni (természetesen magyarul). Van itt logikai, ügyességi (nem kell túl nehézre gondolni) és zenei játék is. Megismerhetjük pl a háziállatok hangját, találós kérdésekre válaszolhatunk, kirakózhatunk, lufikat pukkasztgathatunk, zenekart irányíthatunk. (Kicsit bosszantó volt a lányomnak (? volt a tesztel?), hogy az egérmutató hiába volt nagy (választhatunk, hogy kislányforma vagy maci legyen), elég picike helyekre kellett odapozícionálni a mutató egy kis darabjával. Aztán belejött.) A játékok száma (hat) els? hallásra kevésnek t?nhet, de a kisebb gyerekeket jó ideig leköti.

FANTASZTIKUS MATEKVÁROS

Két részre osztanám a programot: az egyik tanít, a másik játékos formában gyakoroltat. Ami

a tanítást illeti, az általános iskola els? esetleg második osztályába járó gyerekeknek hasznos és jó. A nagyobb gyerekeknek ez már talán unalmas. A gyakoroltató rész több játékkal éri el okító célját, s véleményem szerint szinte észrevétlenül, de biztosan. Az alapötlet: a számítógépet vírusok támadták meg, az ellenség megsemmisítésére az alfa kommandót küldi a megfert?zött gép tulajdonosa. Persze segítségre nagy szükség van, ez pedig Te leszel kedves matekot nem tanulni, inkább játszani szert? ifjú felhasználó. Az egyes játékok: más-más hardver-egység elleni akció visszaverése. A „mission"-ök annyira szórakoztatóak, hogy középiskolai matematika tanár nejemet is géphez szegezték egy órácskára. Neki, aki amúgy nem egy duhaj számítógép-játékos, egyetlen gondja volt: van-e egy alsós általános iskolásnak olyan ügyes és gyors egérkezel? rutinja, ami ezen játékokhoz kell? Vagy a mi gépünk túl gyors???

S még egy dolog ami nagyon tetszett. Az egész környezet magyar és angol nyelven is használható, ami nyelvgyakorlásnak sem utolsó.

DISNEY'S VILLAINS' REVENGE

Ez a 2 CD-n elhelyezked? játék, már a nagyobbacska gyerekeknek ajánlott, mivel itt több ügyességre és fejtörésre lesz szükség. A nyelvgyakorlásnak sem utolsó program biztosan megérne egy magyarítást, mivel izgalmas feladatai és gyönyör? animációi (Disney) biztosítják a sikert számára. Angolul tudás nélkül viszont rájönni némely feladat mikéntjére és hogyanjára kiábrándító lehet. A játék története a különböz? Disney rajzfilmek-mesék szerepl?inek megmentése körül zajlik (Hófehérke, Alice, Dumbo, Peter Pan...) , ha nem oldjuk meg a kapott feladatokat, akkor a mesék megváltoznak, rossz véget érnek. Itt is találhatunk logikai (pl. memóriafejleszt?),

hallástesztel? és ügyességi játékokat egyaránt. (Érdekes módon keveredik a programban a rajzolt és a renderelt Disney-világ.)

DISNEY'S MAGIC ART STUDIO

Ha meg kellene határoznom, milyen korosztálynak ajánlom ezt a programot, bajban lennék, mert engem ugyanúgy le tudott kötni, mint 4 éves „utódomat".
A telepítés után els? látásra egy

rajzoló- és kifest?-programnak t?nt, de minél többet ültem el?tte, annál újabb és újabb lehet?ségeket vonultatott fel. (Érdekes, hogy a legtöbb érdekességet a f? tesztel?, Réka lányom fedezte fel és mutatta meg nekem.) Mire is gondolok? Például, a papíron, amelyre „alkotunk" különböz? rajzoló és fest? stb. eszközeink, különböz? hanggal (az eszköznek megfelel? természetes hanggal) hagynak nyomot. A festék(víz)szórónk pillanatok alatt nyíló (animált) rózsákkal vagy repdes? katicabogarakkal permetezi be a lapot. A keretek is „élnek" : van itt sül? kolbász, nyíló káposzta, vízvezeték-csövek és még ki tudja mi minden. Felsorolni is nehéz a sok-sok lehet?séget. Ha tudunk angolul, akkor megtanulhatjuk az animáció alapjait és elkészíthetjük saját sétáló pálcikaemberünket az szóbeli útmutató alapján. (Persze angol tudás nélkül is menni fog...) A program másik nagy lehet?sége, hogy különböz? témakörökhöz, sok-sok kifestend? Disney-figura és háttér vár minket, amelyeket akár táncra is bírhatunk. Kérhetjük a gépet is, hogy fesse ki a képet, ilyenkor szórakozásunkat a sokfelé elhelyezhet? rajzfilmkarakterek tánca biztosítja. Természetesen a képek kinyomtathatóak, tehát alkotásra fel!

Lóti

Automex Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5767
www.automex.hu

INFO

AJÁNLOTT INTERNET CÍMEK

http://www.nocturne.nu/
http://www.3dactionplanet.com/spookhouse/
http://www.madnessstudio.dk/nocturne/default.htm

http://www.flanker2.com/
http://www.stncroft.demon.co.uk/faq2.html

http://www.valvesoftware.com/
http://www.sierrastudios.com/games/opposingforce/

http://www.icewinddale.com/

http://www.nbalive.com/

http://www.wargamer.com/panzer_elite/
http://www.panzerelite.com/

http://www.eidosinteractive.com/revenant/
http://www.stratosgroup.com/guides/revenant/
http://www.citilink.com/~rmc/rev/rev.htm
http://revenantqs.telefragged.com/
http://www.ieproductions.com/theruin/
http://www.revenantnews.com/

http://www.ageofwonders.com/
http://www.godgames.com/
http://www.ageofwonders.gamesweekly.org/
http://www.strategyplanet.com/aow/

http://www.nomadsoul.com/

http://www.bgchronicles.com/

http://www.themeparkworld.com
http://www.coasternet.free-online.co.uk/tpw/index.htm
http://www.gamesta.com/themeworld
http://www.homestead.com/themeparkworld
http://underworld.fortunecity.com/monster/514/TP2/
http://theme-world.hypermart.net/

http://www.experience3d.com/
http://www.wxp3d.com/

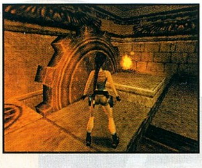
Következő szám

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

EXKLUZÍV MESSIAH BEMUTATÓ

A következő PC Guruban exkluzív bemutatót olvashattok az egyik legjobban várt akciójátékról, a Messiah-ról. A demó alapján már most képet kaphattok róla, de higgyétek el, ez még csak a jéghegy csúcsa. Az az érzésem, hogy ezzel a játékkal új fejezet nyílik meg az akciójátékok történelmében, s sokan a Messiah miatt fogják továbbfejleszteni a gépüket.

TOMB RAIDER 4

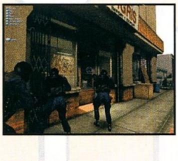


Lara kisasszony negyedszer is a monitor elé szegezi férfi rajongótáborát. A Last Revelationben Egyiptomban küzd az ősi gonosz istennel, akit akaratán kívül életre keltett. A következő PC Guruban hatalmas, minden részletre kiterjedő leírást olvashattok erről a méltán népszerű játékról. Új fegyverek, szörnyek és fejtörők várják a kalandozni vágyókat.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A LucasArts megirigyelte az Eidos üdvöskéjének, Lara Croftnak a népszerűségét, s elhatározta, hogy beveti minden idők legharciasabb régészprofesszorát, Dr. Jonest. Az Indy filmek rendkívüli sikerében bízva új, 3D-s kalandjátékot készített. Mint ahogy azt a LucasArtstól már megszokhattuk, nem az ügyességi részekre helyezték a hangsúlyt. Sokkal inkább a szürke agysejteket vették célba, s ez lehet az a terület, ahol megelőzheti a nagy vetélytársat.

SWAT 3



A Los Angeles-i kommandósokra nehéz hetek várnak. A világ vezető államainak politikusai a városban gyűltek össze, hogy a világbékéről tárgyaljanak. Az esemény a körzetbe vonzza a világ legveszélyesebb terroristáit, akik erőszakos cselekményekkel szeretnék felhívni magukra a közvélemény figyelmét. Kommandós játékokból rengeteg jelent meg az utóbbi időben, de a tesztelők szerint ez a legjobb mind közül. A következő hónapban majd meglátjuk.

WHEEL OF TIME

A Robert Jordan könyveiből készült Wheel of Time nem okozott csalódást rajongóinak. Az Unreal motorra épülő FPS kinézetére senkinek sem lehet panasza, de rengeteg olyan pont található benne, ahol el lehet akadni. Ehhez nyújtunk segítséget a teljes leírásunkkal, mely sorra veszi az összes pályát, s átsegít a nehezebb részeken.

MIT SZERETNÉL KARÁCSONYRA?

Bear™: a tizenharmadik hónapot
Lily: nyugalmat
Kriszta: időt
Johnny: egy számítógépet, ami sohasem avul el
Laza: bármit, amit szeretettel adnak
Barna: Kitől?
Mocsy: végezni a házfelújítással
Brazil: izét
Chris: valami finomat
Bird: meglepetést
Sakman: két raklap tízezrest

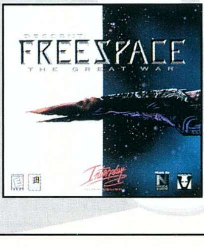
PC GURU TOP 5 (AVAGY MIVEL JÁTSZUNK A LEGTÖBBET)

1. ***Revenant***
2. ***Age of Empires 2***
3. ***EverQuest***
4. ***Half-Life: Opposing Force***
5. ***Omikron***

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

CONFLICT FREESPACE: THE GREAT WAR

A LucasArts egyeduralmát ez idáig egyik űrszimulátornak sem sikerült megtörnie. Egyetlen olyan program volt csak, mely megközelítette azt a színvonalat, ez pedig a Conflict Freespace volt az Interplaytől. Hihetetlen sebességével, bámulatos grafikájával és nem utolsósorban nagyszerű történetével hamar belopta magát az űrszimulátor-rajongók szívébe. Az új évezred első PC Gurujára ezt a játékot fogjuk feltenni. Azt már most szeretnénk kihangsúlyozni, hogy a Freespace inkább akciójáték, mint szimulátor. A készítők nem a billentyűzetparancsok számának növelésére, hanem a játszhatóságra helyezték a fő hangsúlyt. Az eredményt látva ez sikerült is nekik.



A következő PC Guru 2000. január 28-án jelenik meg.

DIAMOND
Kiváncsi az igazságra?
PiXEL
Multimédia
56K V.90
ITU STANDARD
Supra
EXPRESS
56ePRO
Windows 98
Accelerate
Your Web!
DIAMOND
SHOTGUN
Rockwell
22900 Ft
Csatlakozzon a rendszerhez Supra modemmel.
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu
ALTEC
LANSING
MULTIMEDIA
áraink az áfát nem tartalmazzák
ACS48
2x20W és
40W fa mélysugárzó
35900 Ft
ACS54
4x5W és
15W fa mélysugárzó
26900 Ft
ACS33
2x5W és
15W fa mélysugárzó
17900 Ft
ACS22
2x5W
7400 Ft
Professzionális hangteremtés PC-n 4 lépésben:
1. Válasszon ki egy Altec Lansing hangszórókés
Csatlakoztassa a PC-hez

MEGJELENT
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL
DAIKATANA
正当殺傷
IGAZSÁGOS LESZÁMOLÁS
Viszonteladók jelentkezését várjuk!
Magyarországon forgalomba hozza:
Automex multimedia
Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
PC CD
ION STORM
EIDOS INTERACTIVE
Daikatana™. © Ion Storm 1998. © & Published by Eidos Interactive Limited 1998. All rights Reserved.